La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo
Edición Española
Computer Gaming World
Nº 28 • MARZO • 1998
650 ptas.
Más de 500 nuevos trucos para tus juegos
REPORTAJE ESPECIAL
- Starcraft
- Diablo II
- Warcraft Adventures
Blizzard nos presenta sus nuevas producciones
NUEVA SECCION
ZONA ALFA
- El Quinto Elemento
- Heart of Darkness
- Quest for Glory V
- Final Fantasy VII
- Dune 2000
REVIEWS
- F-22 ADF
- Fighting Force
- Flight Unlimited II
- Apache Longbow 2
- Deathtrap Dungeon
TOP SECRETS INTERACTIVOS DE AGE OF EMPIRES Y RIVEN
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

© 1997 BMG Interactive © 1997 DMA Design Ltd.
GRAND THEFT AUTO
PC CD ROM
PlayStation
NO JUGARLO, ES UN CRIMEN
BMG INTERACTIVE
ERBE
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

4 ideas, 100 juegos

Mientras repasaba los juegos que hemos analizado a lo largo de los último meses, una inquietante pregunta me asaltó: si escogiesemos al azar 100 juegos de los lanzados recientemente, ¿cuantas ideas realmente nuevas encontraríamos en ellos?

Bueno, cada uno puede hacer su propia prueba y extraer su conclusión personal, pero la mía es que muy probablemente la cifra no estaría por encima de cuatro. De hecho, una vez más los clones salidos a remolque de los juegos de éxito han proliferado como setas, empezando por las –tal vez– más perdonables, las inevitables secuelas que intentan apurar hasta la saciedad la esencia de una fórmula exitosa.

La autocomplacencia de la mayoría de las compañías del sector, junto con el hecho de que la imparable maquinaria puesta en marcha para inundar cada mes el mercado con juegos condenados a pasar sin pena ni gloria siga su curso invariablemente, nos lleva a encontrarnos con decenas de juegos que se podrían clasificar no sólo por el género al que pertenecen, sino también por el juego al que tratan de imitar: los clones de Quake, los de Warcraft, los de Monkey Island, los de Wing Commander, los de Tomb Raider...

Aunque algunos de ellos ofrezcan contados hallazgos que contribuyan a renovar la fórmula de éxito utilizada, lo cierto es que la continua reiteración no puede llevar a otro lugar que al estancamiento, además de producir antes o después un inevitable aburrimiento en el jugador, harto de que se le ofrezca una vez tras otra la misma idea con diferentes envoltorios.

El motivo para que este triste devenir se perpetue en el tiempo, es lamentable decirlo, probablemente no sea otro que el miedo. La mejor forma de explicarlo es mediante la siguiente pregunta: ¿qué es preferible para una compañía, lanzar 50 productos al año de calidad discreta y nula originalidad y tratar de rentabilizarlos al máximo, o invertir la misma cantidad de tiempo en desarrollar unos pocos productos de gran calidad y originalidad? Para los que piensen que la segunda opción es la más correcta, les haremos a continuación la segunda pregunta, que muy probablemente es la que se hacen también buena parte de las compañías desarrolladoras: ¿y si esos pocos juegos en los que he invertido tanto tiempo, recursos e imaginación no gustan y se convierten en un fracaso? Dice un refrán muy español que "para coger peces hay que...", pero desgraciadamente parece que son pocas las compañías dispuestas a arriesgarse. Su lema: "mejor ganar poco que nada". Su consecuencia directa: nuestro aburrimiento.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@futurnet.es

sumario

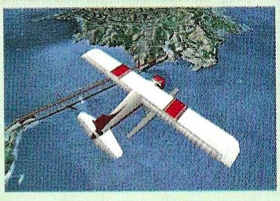
NÚMERO 28 • MARZO • 1998

En portada:

Hace ya algunos meses dedicamos nuestra portada y buena parte de nuestras páginas a Starcraft, lo que en aquel entonces era ya uno de los títulos más prometedores que debería haber salido en el 97. Ahora retomamos el argumento para hablar de sus creadores, Blizzard, y de otros dos fantásticos proyectos: Lord of the Clans y Diablo 2.

Takeru: Letter of the Law

Deathtrap Dungeon



Flight Unlimited II

REPORTAJE

Blizzard 26

Los Reyes Midas del Software. Directamente de los estudios de Blizzard en Seattle, te traemos la última información sobre esta compañía y sus próximos títulos: Starcraft, Warcraft Adventures: Lord of the Clans, y Diablo 2. Además, hablamos de todo ello con Bill Ropper, productor de éstos y otros éxitos de Blizzard como Wacraft II.

TOP SECRET

Especial Top Secret 42

Más de 500 trucos. Descubre los secretos de los juegos que han aparecido en los últimos meses y que te ayudarán a terminar con éxito cualquiera de ellos. Por orden alfabético y separados por género, encontrarás trucos para todo.

AVENTURA/ROL

Takeru: Letter of the Law 56

Quien parte y reparte... El manga y el anime japonés llegan al ordenador con un curioso diseño digno de su creador. Infogrames abre con este título una saga de aventuras en formato de cómic animado.

ESTRATEGIA

Deadlock 2: Shrine Wars 58

Guerra por la supervivencia. Accolade ataca de nuevo con más conflictos galácticos en interplanetarios en esta secuela que poco aporta sobre su predecesor, si bien es cierto que quienes disfrutaron de Deadlock, no se sentirán defraudados por Shrine Wars.

ACCION

Deathtrap Dungeon 60

Increíble pero cierto. Muy anunciado, pero poco comentado hasta ahora, este juego de Ian Livingstone promete hacer historia. Un mundo fantástico plagado por criaturas del mal que sirven a un terrible dragón, será el escenario de este genial juego de acción.

Croc: The Legend of the Gobbos 64

¡Pequeños demonios! Un arcade novedoso, tridimensional y muy adictivo para quienes piensan que todo está hecho en el mundo de los juegos. Esta vez se trata de un rescate con cierto aire aventurero: retos, puzzles e imposibles serán tu compañía.

Powerboat 68

Adiós a las ruedas. Rompiendo de alguna forma la extensa línea de juegos de carreras de coches y motos, llega la velocidad en forma de lanchas para disfrutarla en circuitos de todo el mundo.

Fighting Force 70

Los nuevos mosqueteros. De los creadores de Tomb Raider llega un juego de lucha totalmente diferente a cuantos has visto antes, aunque en sus cimientos estén los mejores elementos del género. Sólo para tarjetas 3Dfx.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Balls of Steel 72
Jugando con la gravedad. Pocas veces consiguen los tableros simulados por ordenador acercarse a la verdadera esencia del mundo de estas máquinas imponentes. Te doblegarás ante la magnificencia de este juego.

Goosebumps 74
Pesadillas animadas. Procedente de una serie de televisión y una larga lista de libros, este juego de Dreamworks te propone convertirte en superhéroe de los de capa y poderes.

Maximum Force 76
¡La matanza! Un trepidante arcade que permitirá ejercicios de tiro a los patosos sin demasiado peligro. Un peligroso cartel de la mafia se propone dominar el mundo. Seguro que quieres terminar con ellos.

Tintín. El Templo del Sol 78
Los misterios del Nuevo Mundo. Siguiendo con la tradición abierta en el Tíbet, las aventuras de este personaje siguen saltando del cómic al PC. Hoy nos llevan a descubrir el paradero del profesor Tornasol, que ha sido recientemente secuestrado.

DEPORTES

Ski Racing 80
Volando sobre nubes sólidas. Necesitarás un potente equipo, pero si ya lo tienes, disfrutarás hasta el límite con un juego que más que otra cosa parece un simulador de esquí. Unos gráficos alucinantes y unos efectos especiales magníficos.

SIMULACION

F-22 ADF 82
El dominio del aire. DID vuelve a sorprender a propios y ajenos con este simulador, cuando todo el mundo creía que a estas alturas ya no se podía hacer nada mejor con el desgastado F-22.

Apache Longbow 2 84
El retorno del Guerrero Indio. Desplegando, como siempre, un entorno tridimensional de esos que sólo saben hacer en Jane's, esta compañía deja momentáneamente los aviones a favor de una de las mejores simulaciones de helicópteros.

Fligh Unlimited 2 86
El reino de los cielos. El paso de los años no ha sido capaz de borrar el indeleble recuerdo que Flight Unlimited dejó en jugadores de todo el mundo. Parece que su secuela podría llevar el mismo camino.

Andretti Racing 88
Tenían que derrapar alguna vez. Una producción que quizá no esté a la altura de la media a que EA Sports nos tiene acostumbrados, a pesar venir avalada por un piloto como Andretti. Al menos, la simulación es fiel.

Sabre Ace 90
Corea, la gran olvidada. El conflicto Coreano ha sido tocado por los simuladores en bien pocas ocasiones, y según nuestro experto, ésta no parece una de las más afortunadas.

secciones

6 Léeme.bat
A falta de lanzamientos, este mes está repleto de anuncios por parte de casi todas las compañías. Aquí encontrarás los más destacados.

10 Interfaz
Aunque no podemos dar salida a las muchas cartas recibidas, seguro que alguna de las dudas que aclaramos para otro lector, ha sido tu pesadilla durante mucho tiempo.

12 Controversia
Esta nueva sección refleja vuestras opiniones sobre los temas propuestos cada mes desde nuestras páginas. ¡Anímate a participar!

15 Zona Alfa
Seguimos con las inauguraciones, porque no contentos con los reportajes mensuales, queremos acercarte a partir de ahora al desarrollo de los juegos más prometedores.

21 Zona Beta
Una tentación para los maníacos de las novedades. Esta vez, los comentarios son más extensos porque las maravillas de las que hablamos están a la vuelta de la esquina. Es la calma que precede a la gran avalancha.

98 Top CGW
Cada vez que se confecciona una lista de los mejores cincuenta juegos, se hace exclusivamente a través de vuestros votos. Si quieres ver en ella el nombre de tus juegos favoritos, date prisa. Rellena el cupón con los juegos que elijas y envíalo.

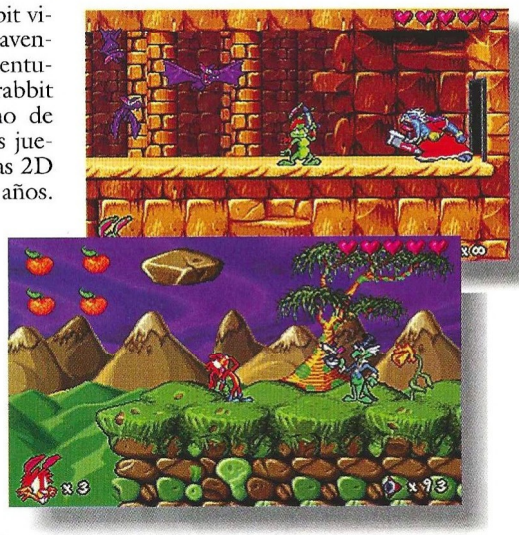
Este mes
te regalamos
el trepidante
juego OXIDE
Encontrarás sus instrucciones
en la página 96.

El primero en España

Cronis On-line es el primer servidor español para Internet totalmente gratuito y en el que se organizan ligas para los juegos más populares, como Warcraft II, Age of Empires, y Dark Reign. Nacido como centro de ocio de sus creadores, dedicados a otros menesteres más lucrativos, Cronis On-line se expande poco a poco entre los usuarios de Internet aficionados a los juegos, y posiblemente dentro de poco tiempo, desvele alguna sorpresa.

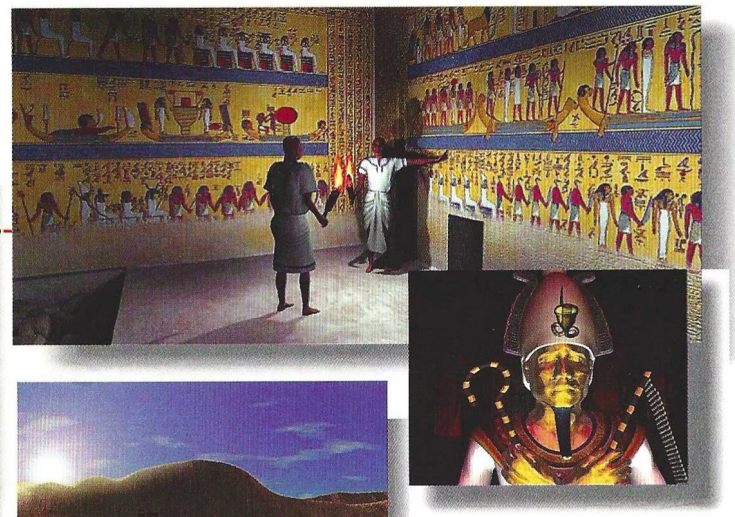
Mientras tanto, si te gusta la estrategia en tiempo real, dispones de conexión a Internet, y tienes uno de los juegos antes mencionados, no dudes en conectarte a **http://www.cronis.com/x**, donde encontrarás además información sobre la aparición de un nuevo juego exclusivo para Internet de nombre Legal Crime, adaptado completamente al castellano.

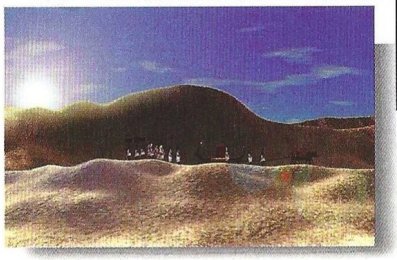
El conejo de la suerte



Jazz Jackrabbit vivirá nuevas aventuras y desventuras en Jazz Jackrabbit 2, secuela de uno de los más populares juegos de plataformas 2D de los últimos años. Devan Shell, archienemigo de Jazz, ha robado el anillo de compromiso de Eva Earlong, prometida del héroe del juego. Con el anillo, el malvado completará su máquina del tiempo para ir al pasado y asegurarse de que Jazz no nazca jamás.

Aunque no está mal, la trama será lo de menos en este caso, ya que importarán los 42 niveles que lo componen y su elevada jugabilidad, con todos los elementos imprescindibles de los juegos clásicos de plataformas. Como valor añadido, Project 2 incluirá además un editor de escenarios y opción multijugador, que permitirá establecer conexión mediante todos los sistemas habituales y además pantalla dividida, con modalidades de competición, combate, caza del tesoro y cooperativo entre otras.





Hace 3000 años

Uno de los proyectos en que está trabajando actualmente Cryo, con ayuda de los expertos del museo del Louvre, se denomina Egipto 1156 A.C. – La Tumba del Faraón, una aventura gráfica en la línea de Versalles y Atlantis que ofrecerá un entorno 3D recreado con el sistema Omni 3D. Diferenciándose de los títulos anteriores, Egipto tendrá tres modos de navegación por el mundo virtual del juego: exploración, referencia y juego. Su protagonista, Ramose, tendrá que demostrar ante el faraón que su padre no es un ladrón de tumbas, y para ello tendrá sólo tres días.

Egipto contará con unos 30 personajes y la brillante faceta gráfica que ya se desplegara en Versalles y Atlantis, reproduciendo la ciudad de Karnak en el año 29 del reinado de Ramsés III. La banda sonora parece tan prometedora que incluso se venderá aparte bajo el sello de Virgin Records. Egipto será distribuido por Friendware.

Haz tus propios juegos

Ya está disponible en el mercado DIV Games Studio, un producto de Hammer Technologies que te permite crear tus propios juegos de cualquier género. Tanto para MS-DOS como para Windows 95, DIV Games Studio te ofrece un completo conjunto de programas imprescindibles para desarrollar juegos. Un completo manual de más de 300 páginas ilustra el uso del entorno de desarrollo, el editor gráfico, los generadores de explosiones y fuentes, y la creación y uso de librerías de sonidos y gráficos. Para facilitar al usuario el aprendizaje, DIV Games Studio incluye varios juegos de diferente índole y siete tutoriales, así como una ayuda interactiva que amplía en 500 páginas la información del manual.

Si deseas obtener más información sobre este producto, disponible incluso en quioscos, llama al teléfono de Madrid 304 0622.

Sistemas avanzados de control

PC-Dash es un magnífico accesorio para cualquier tipo de juegos que facilitará enormemente el control del usuario, sobre todo en aquellos títulos que cuentan con una gran cantidad de menús, teclas de función y opciones. Desde Quake a Civilization II, pasando por simuladores de vuelo, y prácticamente cualquier género de juegos, este útil dispositivo permite un acceso cómodo y fácil a lo que de otra manera obligaría a memorizar una gran cantidad de teclas.

El PC-Dash consta de una especie de pantalla que combina funciones de teclado, cursores, y varios botones programables, y un escáner de mano. El sistema de funcionamiento es muy sencillo, y no requiere tampoco una compleja instalación. Funciona tanto en Windows 95 como en MS-DOS. La conexión al ordenador se realiza mediante el conector de teclado, por lo que no es necesario utilizar ninguna fuente de alimentación externa. Una vez conectado, se instala el software de programación de funciones y está listo para funcionar.

PC-Dash incluye varias plantillas para diversos juegos: Tomb Raider, X-Wing vs. TIE-Fighter, Quake, Civilization II, y varios simuladores de vuelo. Por una cara, esta plantillas contienen simplemente unos textos que identifican diversas funciones del juego, y por la otra un código de barras. Al insertar una nueva plantilla dentro del PC-Dash, hay que mover a mano el escáner para que el dispositivo reconozca el código de barras, que le transmite automáticamente la programación de las funciones adecuadas del juego. En la página web de Corporate P.C., distribuidora del producto, se pueden encontrar plantillas y códigos de barras adicionales para imprimir, pero además, el software de PC-Dash permite al usuario crear e imprimir sus propias plantillas y códigos de barras. Durante el juego, se puede combinar el uso del PC-Dash con el ratón, el joystick, el teclado, o todo al mismo tiempo, todo es posible.

Para hacer más obvia al utilidad de PC-Dash, nada mejor que unos ejemplos. En Tomb Raider, en lugar de tener que acceder a las diversas opciones de los menús pulsando varias teclas, basta con utilizar uno de los botones de la plantilla. En el caso de Interstate '76 o cualquier simulador de vuelo, no es necesario memorizar las teclas de las diferentes vistas y dispositivos de los vehículos pilotados, ya que la plantilla ofrece textos descriptivos de las funciones asignadas a los botones. Quizá sean los usuarios de los simuladores quienes más agradezcan este sistema de control, pero dado su económico precio, 12.995 pesetas, PC-Dash constituye un accesorio asequible para todo el mundo, y teniendo en cuenta su utilidad para el jugador, merece realmente la pena.

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Colin McRae Rally Codemasters	05/98
Descent Freespace Interplay	04/98
Earthworm Jim 3 Interplay	06/98
KKND 2 Melbourne House	04/98
Might & Magic VI New World Computing	06/98
Populous 3 Bullfrog	04/98
Powerchess 98 Sierra	12/98
Sole Survivor Westwood	03/98
Ultima IX Origin	11/98
Wizardry VIII Sir-Tech	07/98

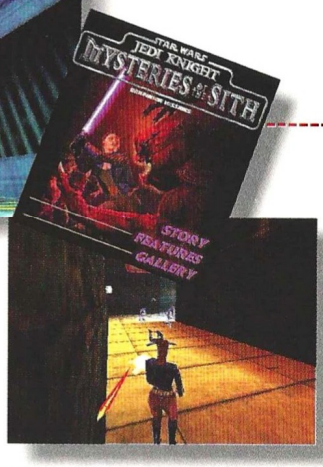
Teletipo

Ha nacido en Internet una enciclopedia de juegos y su historia totalmente en castellano. Todos los días se añaden nuevas fichas. La dirección es http://www.koolsite.net/teknomaniax

El sello Dreambox ya cuenta con su propia página web en la dirección http://www.dreambox.net

Blade ha vuelto a sufrir un retraso –el enésimo–en su fecha de lanzamiento, quedando ésta prevista de momento, para octubre de este año.

Ya están disponibles las primeras tarjetas 3Dfx con el chip VOODOO 2. Ubi soft presentará la suya en la próxima edición del CeBit en Hannover.



La senda Jedi

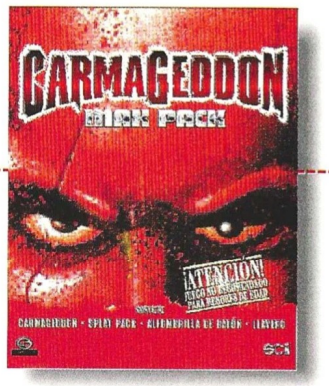
Misteries of Sith es la primera ampliación para Jedi Knight que estará disponible este mes en las tiendas por un precio inferior a 4.000 pesetas. Cinco años después de la derrota de Jerec, Kyle se siente atraído por Mara Jade, una mercenaria que explora los caminos de la Fuerza bajo los auspicios del Emperador Palpatine. Ambos viajan juntos a una remota galaxia para investigar unos extraños sucesos en un antiguo templo Sith.

Dirigiendo a Mara, el jugador disfrutará de cuatro nuevos escenarios que abarcan 14 niveles, con nuevas armas, nuevos poderes de la Fuerza, e importantes innovaciones multijugador con 19 niveles adicionales que incluyen lugares legendarios de la trilogía de La Guerra de las Galaxias, como la cámara de congelación de Han Solo. Más personajes y criaturas, naves, mejoras al entorno 3D, y sobre todo, una apasionante y nueva historia, completan esta magnífica expansión que saldrá totalmente en castellano.

¡A la nieve!

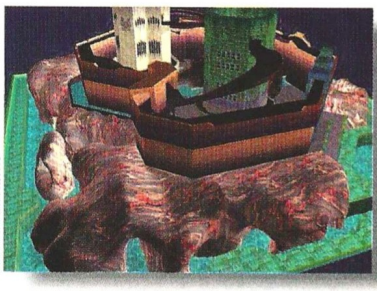
Aunque esté a punto de terminar la temporada invernal, la nieve sigue acumulándose en las rampas de lanzamiento de algunas compañías. Tal es el caso de Snow Racer '98, de Infogrames, una simulación deportiva de esquí y snowboarding en la que se podrá participar en diversas modalidades de competición. Con 15 pistas, 12 personajes diferentes, más de 20 saltos, y un entorno 3D, Snow Racer '98 es el segundo juego de estas características que saldrá al mercado este año.

Además, Infogrames ha firmado recientemente la distribución mundial de los productos interactivos de Canal +, y ha obtenido una licencia sobre los Looney Tunes de la Warner para desarrollar juegos con sus personajes. En otro orden de cosas, la compañía francesa abre una línea económica este mes con el simulador EF-2000, a un precio de 2.990 pesetas.



Las "carreras" de SCI

SCI acaba de lanzar una edición especial de Carmageddon y su Splat Pack denominada Maximum Pack Deluxe a un precio de 6.990, recogiendo el juego más "escandaloso" del año pasado y su correspondiente disco de expansión. Mientras tanto, se trabaja en Xtreme Machine. Sam Forrest, jefe de prensa internacional de la compañía inglesa, estuvo hace unos días en España presentando este juego de carreras de hovercrafts que utiliza el mismo sistema 3D que Carmageddon, aunque potenciado con la tecnología 3Dfx y todo lo que ello conlleva. La idea de incluir este tipo de vehículos supondrá una novedad en cuanto a manejo, ya que el comportamiento de los mismos es muy diferente al de coches y lanchas, principales protagonistas de este tipo de juegos hasta ahora.



Xtreme Machine

Sam Forrest comentó también que se preparan juegos como Carmageddon 2, Quad Assault, Frenzy, Casino y Head Hunter entre otros, de los que informaremos próximamente.

Un poco de todo

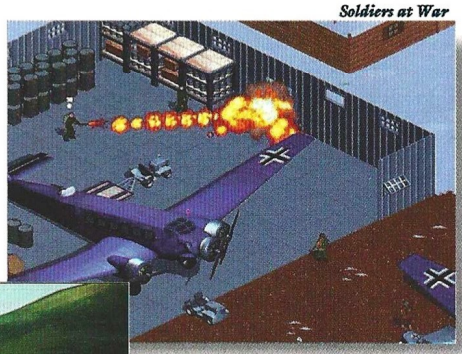
Tras un leve receso de descanso en los primeros meses del año, la lista de lanzamientos de Proein crece por momentos. Entre las últimas incorporaciones para los próximos meses, algunas de lanzamiento casi inmediato, se encuentran los siguientes títulos: Addiction Pinball –que viene a engrosar de la mano de Micro-

Addiction Pinball

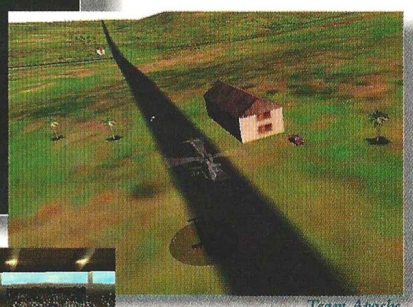
Panzer Commander

prose las filas de estos juegos tan de moda últimamente–, Soldiers at War –un nuevo título de SSI que reincide en el género de los wargames–, Team Apache –nueva incursión de EIDOS en el campo de los simuladores–, SU-27 2.0 –la nueva edición del simulador de SSI que parece que por fin va a salir, aunque habrá que ver si se trata de un juego completamente nuevo o la secuela del reciente Squadron Commander's Edition–, Panzer Commander –SSI sigue produciendo estrategia por

Soldiers at War



SU-27 2.0



Team Apache

World League Soccer

turnos para deleite de todos sus seguidores–, y World League Soccer –preparatorio de EIDOS para el Mundial–.

También hay de camino muchos otros productos de los que te informaremos puntualmente en su momento, aunque podemos adelantarte que entre ellos están el Dark Reign Mission Pack, Steel Panthers III Campaign Disk 1 –parece que en SSI explotan los productos hasta la saciedad últimamente–, y Wreckin Crew –el juego de carreras de Telstar que lleva saliendo más de un año–.

De forma paralela, y dentro de la línea Gold Reserve, saldrán el mes que viene Catz, Dogz, Silent Hunter Gold y War Wind, todos a un precio bastante asequible.

Air Warrior III

Novedades Friendware

La distribuidora española prepara una amplia gama de lanzamientos para próximas fechas, recogiendo títulos de varios géneros diferentes. Entre ellos destacan Air Warrior III –un simulador de vuelo de Interactive Magic con una sólida opción multijugador, del que te hablamos en el reportaje especial del mes pasado–, iPanzer'44 –una simulación estratégica que permite asumir el control de tanques individuales o batallones completos en los conflictos bélicos más importantes de la Segunda Guerra Mundial durante 1944, producto también de Interactive Magic–, Zero Zone –una aventura gráfica de Cryo, editada por Microfolie's, ambientada en el futuro y con ciertos contenidos explícitamente sexuales que la hacen no apta para menores–, Settlers III –tercera entrega de la popular serie de estrategia de Blue Byte, ahora en 3D–, y Game, Net & Match –una simulación deportiva de tenis, también de Blue Byte–.

iPanzer '44

Todos estos juegos constituyen el grueso de lanzamientos de Friendware para esta primavera, aunque aún puede haber alguna aparición sorpresa como una nueva entrega de la serie Grandes Batallas, y alguna que otra nueva producción de la compañía francesa Cryo.

Settlers III

Game, Net & Match

Interfaz correo

Hemos recibido en esta sección una interesante carta escrita por Josu Domínguez de San Sebastián, cuyo contenido queremos reflejar como apoyo a su propuesta. Se trata de una petición que pretende acercar los juegos para PC al colectivo de los sordos, que hablan castellano, pero que no lo oyen. Ellos, a través de esta carta, invitan a las productoras y distribuidoras de los juegos a que hagan un esfuerzo por suprimir esa barrera que para ellos supone hablar sin poder ver los labios de su interlocutor, incluyendo cuando sea factible –si fuera en todos los casos, mejor–, la opción de activar subtítulos en los juegos con grandes momentos conversacionales, sobre todo en las aventuras gráficas, para poder disfrutarlas tanto como los demás. Para ellos, todo nuestro apoyo.

***Josu Domínguez.** San Sebastián*

Soy un lector que no sabe cómo continuar en el juego Atlantis: he conseguido alinear Atlantis, la Luna y el Sol y entonces el león ha abierto la boca. Fui hacia él y le di la oveja, pero no se qué hacer en el pasillo, cuando ya le he dado la oveja al león. Y dónde puedo ir cuando tengo alguna duda.

***Francisco I. Sánchez.** Tarrasa (Barcelona)*

Cuando estás en el pasillo, verás una puerta. Coloca el medallón sobre ella y entrarás en una celda. Escapa a través de la ventana que tiene los barrotes rotos. Sal de ahí girando siempre hacia la derecha hasta que encuentres a un señor sentado. Habla con él y luego sube por las escaleras que rodean una casa cercana. A la vuelta, en el balcón verás una maceta que debes arrojar al personaje que se encuentra debajo. Una vez que haya muerto, tendrás que bajar y robarle.

Hola, necesito alguna ayuda con Little Big Adventure 2. En concreto, ocurre que me encuentro en la isla CX, y ya tengo la espada-cimitarra, pero tengo algunos problemas con las llaves. ¿Podríais decirme cómo conseguirlas todas? Tengo algunas, pero me faltan más. Yo me pongo de espaldas a la palmera y doy siete brincos en modo deportivo, pero no se cómo acceder al fragmento cuando llego a la hondonada.

***Txexu Sanz y Robert.** Correo Electrónico*

Si ya te encuentras en el islote CX, tendrás que volver a la otra isla y abrir el pasadizo –supongo que hablaste con la reina en la celda y te dio la llave-, tras eliminar a los soldados y al mercenario. Cuando llegues al islote mata a los soldados, y sube hasta el edificio central del nivel superior. Llegarás pronto hasta el emperador. Hagas lo que hagas activará la luna. Elimina los húsares con la espada y coge los dos fragmentos de la llave que están en la superficie, volviendo a la isla de la refinería. Junto a la casa del Burguemaster verás otra llave y si entras en su casa podrás abrir el armario y conseguir las instrucciones. Camina hasta la palmera y colócate mirando al bazar. Avanza hasta una pequeña zona de hierba, utiliza el pico y encontrarás el tercer fragmento. El último se encuentra junto al palacio del emperador, al lado del hotel. Elimina los húsares, entra en el palacio, avanza por las puertas de la derecha hasta el tope y luego por las de la izquierda hasta una puerta doble: la estatua que se encuentra detrás, cobrará vida y después de destruirla, tendrás la llave completa. Entra en el templo de la isla de las Celebraciones y coloca la llave en el centro.

En Gabriel Knight II, al principio del primer capítulo, ¿qué puedo hacer en el zoo además de hablar con el Dr. Kilingmann?

***Daniel Fernández.** Madrid.*

Verás, si caminas por el sendero embarrado que se encuentra al lado del cartel en donde se lee "Canis Lupis Lupis", podrás ver de cerca los lobos. Una vez agotada la conversación con el doctor, abandona Munich y ve a la villa para hacer un trabajo de edición de audio: tendrás que conseguir una frase, palabra por palabra, como si fuera el Dr. Klingmann quien dijese al cuidador de los lobos que los enseñase al Sr. Knight, y grabarla seguida para que el cuidador te los enseñe.

Por favor, ¿podrían decirme la combinación del cuadro eléctrico del submarino en Prisoner of Ice?

***Joaquín Calderón.** Tres Cantos (Madrid)*

Si miras el cuadro eléctrico con detenimiento, verás que existen cables de distintos colores. Observarás también que puedes cambiar de posición unos interruptores. Para solucionar este problema, tendrás que hacer que pase una imaginaria corriente a través de los cables de arriba abajo jugando con los interruptores. Comienza a seguir un cable y abre o cierra los interruptores que te permitirían llegar al otro extremo si tú fueses la corriente eléctrica. Haz lo mismo con todos ellos

Hola, me encuentro en el nivel E1.A5 del juego Rise of the Triad y me han surgido algunos problemas: no encuentro el camino a una llave que se ve desde la sala, no puedo saltar hasta ella, no puedo llegar a los ítems de vida, no consigo abrir algunas puertas, los lanzallamas de los pilares me impiden actuar y todavía callo algunas cosas. Les agradecería algún truco para este juego.

***Jose María Olivar.** Lleida*

Verás, Jose María, a continuación te facilitamos los trucos que te ayudarán a terminar el juego. Una vez que hayas comenzado a jugar, teclea el código siguiente: DIPSTICK y te serán reportadas ciertas ventajas. CHOJIN energía y todas las armas – GOTO para ir a cualquier nivel – SIXTOYS consigue todas las llaves – TOOSAD el modo hechizos – FLYBOY te permite volar si pulsas espacio – GOOBER te devuelve al primer nivel – SPEED es auto carrera – PANIC regresas al modo normal con la energía activa – DIMON o DIMONOFF iluminan o desactivan la pantalla – LONDON te cambia el aspecto – NODNOL te devuelve al aspecto normal – GOGATES regresas a MS-DOS – GOARCH te lleva al nivel ocho – LUNG-DUNG te proporciona la máscara antigás – JOHNWOO te da la pistola dual – PLUG-ME te da el MP40 – VANILLA te proporciona el bazooka – HOTTIMES te da el lanza-misiles – BOOZE te permite conseguir el misil – FIREBOMB te acerca el lanzador de bombas de fuego – BONES el lanzallamas – RIDE para activar la cámara del misil – WHERE el HUD y PLAY para elegir la música que más te guste.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

ON-LINE

¡Hasta 250 jugadores pueden enfrentarse en la misma misión en Air Warrior 3D on-line!

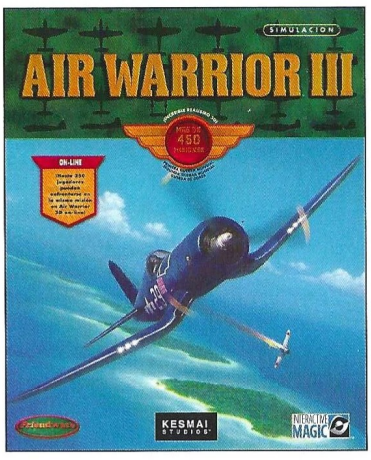
Air Warrior III
Miles de grandes pilotos ya lo han comprado

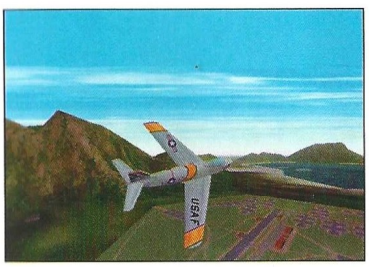
AIR WARRIOR III. Más de 450 misiones llenas de acción sin límites.

INTERACTIVE MAGIC™

Friendware

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97





MAS INFORMACION, DEMO Y FORO DE DEBATE: www.friendware-europe.com

Air Warrior III es una marca registrada de Kesmai Corporation. ©Copyright 1998 Kesmai Corporation. Todos los derechos reservados.
Interactive Magic es una marca registrada de Interactive Magic, Inc. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

Controversia
correo

Como ya anunciamos de alguna forma en el editorial del mes pasado, abrimos ahora una sección de opinión sobre diversos temas que iremos proponiendo de un número para otro. Agradecemos el guante que habéis recogido en los últimos días enviándonos vuestras cartas y correos electrónicos, y os animamos a seguir participando.
Por cierto, muy buena la idea que han tenido algunos de utilizar seudónimo en sus cartas.

A FAVOR

Parece mayoritaria la opinión de ser duros con el análisis de juegos, prescindiendo de los posibles fenómenos de marketing que puedan rodear algunos lanzamientos. Nuestro amigo Antonio Lorite afirma que "los juegos famosos se deben juzgar de la forma más imparcial posible además de muy severamente", porque "una buena campaña de publicidad puede convertir un juego mediocre en una maravilla para un posible comprador impresionable".

Tanto él, como Cata Croft, Akira y Luke Skywalker –entre otros muchos–, están bastante hartos de que determinadas publicaciones (incluso se han citado nombres que no reproduciremos) otorguen altas puntuaciones a los juegos por motivos completamente ajenos a elementos como la jugabilidad, teniendo simplemente en cuenta cosas como las "intros renderizadas", la compañía que los ha creado, y el espectáculo gráfico que ofrecen. Pablo Cordón apunta además, que "los juegos con mucha publicidad deberían ser evaluados igual que los demás, sin importar que los haya hecho una gran empresa".

Algo más elevado es el parecer de M.I. Ventimilla, quien destaca que "ya es hora de diferenciar entre la variedad de públicos potenciales y consumidores objetivos, considerándoles como adultos con criterios que a la hora de adquirir un producto, que puede ser también un juego, pueden incluir aspectos plásticos, estéticos, de originalidad, y muchos otros", opinión que viene a consolidar cierta corriente que afirma que el jugador de PC es adulto.

EN CONTRA

Han sido pocos sin embargo quienes han querido defender el análisis de juegos teniendo en cuenta criterios externos a la calidad, o más bien pensando únicamente en lo que han podido representar en un momento dado dentro de la industria del sector.

Carlos, que fue el primero en saltar al quite, cree que juegos tan fantásticos (aunque él utilizaba otra expresión algo más cotidiana) como Quake II "deberían tener la máxima puntuación sin casi abrir la caja" porque es "imposible que una compañía del prestigio de id Software, por ejemplo, haga un mal juego". Hay quienes llegan más lejos, como por ejemplo Raven y El Demonio sobre Ruedas, exigiendo que se dé la repercusión que las "masas" esperan a los títulos más esperados, con una buena calificación basada únicamente en las expectativas creadas, ya que la gente los va a jugar de todas formas. Ambos dos están en contra de los análisis para "una inmensa minoría", que según ellos, "no tiene ni idea de lo que es un buen juego", poniendo como ejemplo, Carmageddon, "el mejor juego del año pasado".

Muchos otros, sin aducir razones demasiado plausibles, creen que nos equivocamos a la hora de calificar duramente algunos juegos, porque las compañías que los hacen también tienen derecho a tener su hueco en el mercado. Lo que no aclaraba ninguno, es si estaría dispuesto a gastar sus dineros en esos títulos que han obtenido puntuaciones no demasiado elevadas.

Las opiniones de Raven y El Demonio sobre Ruedas nos han llevado al planteamiento de la cuestión de este mes. ¿Es razonable la polémica social y mediática desatada por títulos como Carmageddon? ¿Estás a favor o en contra de la violencia exagerada en los juegos, como la que ensalza este juego? Envía una carta o un e-mail a nuestra redacción indicando en el sobre o asunto del correo "Controversia".

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Controversia
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

cgw @futurnet.es

Más de 1000 juegos para Windows 3.x y W'95

COMPUTER 2000 ESPAÑA, S.A.

La mejor recopilación de juegos del año

Organizados en 9 categorías: Arcade, estrategia, clásicos, aventuras, casino, tablero, habilidades, deportes y cartas.

Open Multimedia

BEEP

PRYCA

CENTRO MAIL

CONTINENTE

Neuronas vs bytes

PC CD

Virtual Chess 2

La secuela del simulador de Ajedrez más completo para PC y compatibles. Compatible Windows 95.

© 1997, Titus. Todos los derechos reservados.

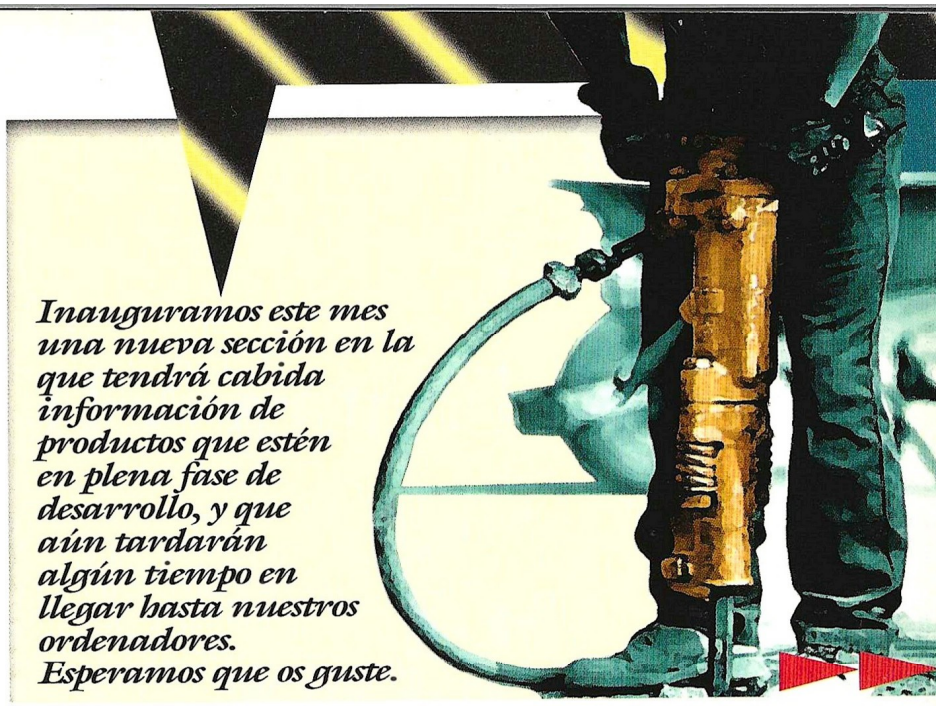
TITUS

www.titusgames.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66
31 Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

ERBE

Zona Alfa



Inauguramos este mes una nueva sección en la que tendrá cabida información de productos que estén en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta nuestros ordenadores. Esperamos que os guste.

Dune 2000

"Remake" sorpresa

Westwood, imparable al parecer este año, prepara en sus estudios un "remake" de un título que hizo historia hace bastantes años: Dune 2.

Siempre hemos hablado de Warcraft II y Command & Conquer como precursores de la oleada de juegos de estrategia en tiempo real, pero lo cierto es que mucho antes, en 1993, estaba Dune 2. Quizá porque el aspecto multijugador ha cobrado tanta importancia en los últimos años, este olvido esté justificado, ya que Dune 2 sólo tenía campañas para un jugador, y tanto Warcraft II como Command & Conquer sentaron las bases de la competición entre humanos.

Retomando aquél increíble juego cuyo argumento quizá muchos desconozcan a pesar de estar basado en una película de David Lynch, que llevaba al cine la primera de seis novelas del soberbio Frank Herbert, y que ha sido emitida por televisión en repetidas ocasiones, Westwood ha remozado por completo casi todo para adaptarlo no sólo a la tecnología y posibilidades actuales, sino también a lo que el jugador conoce tan bien como la palma de su mano: el interfaz de Command & Conquer.

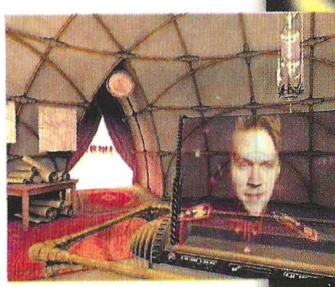
Ordos, Harkonen y Atreides estarán ahí, con las mismas misiones y campañas que había en Dune 2, alguna novedad, y sobre todo un nuevo entorno gráfico SVGA y opción multijugador, que sin duda será el mayor gancho para quienes jugaran el primer título.

Antes de Dune 2 hubo un Dune, que combinaba elementos de aventura, acción y estrategia, aunque pasó sin pena ni gloria.

Sin embargo, los libros y la película, han sido una fuente de inspiración tal para Westwood, que no han podido resistirse a hacer todo lo posible para, sin perder el espíritu del universo de Dune, recrear un juego que posiblemente desconozca toda una generación de jugadores.

El paso de los años

La imagen de arriba es de Dune 2, y la de abajo de Dune 2000. La comparación es tan obvia que sobran las palabras. El tiempo no pasa en balde. Dune 2 sentaría las bases de toda la saga Command & Conquer, que aún hoy sigue creciendo.



Dune 2000

Editor: Westwood
Fecha de lanzamiento: Mayo 98

Zona Alfa

Final Fantasy VII

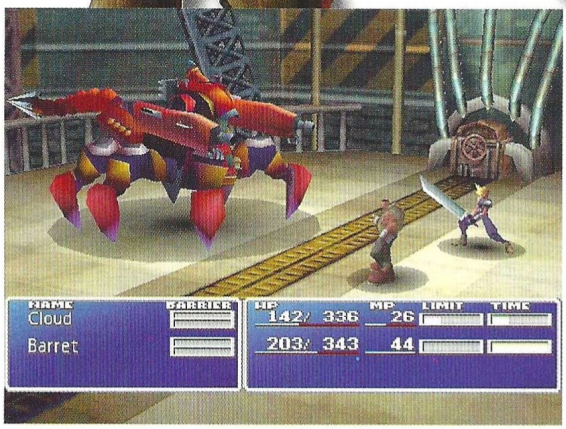
El "juego de rol" que ha arrasado en la consola Playstation desde su lanzamiento a finales del año pasado, está siendo trasladado al PC.

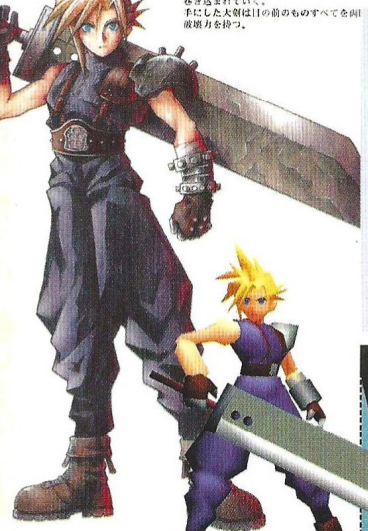
Reconversión industrial

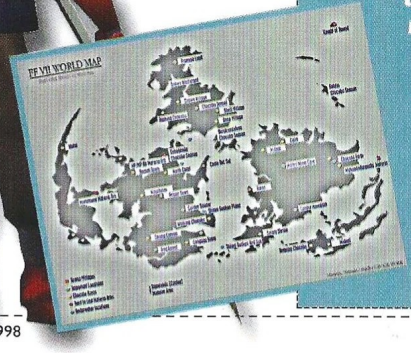
Hironobu Sakaguchi, productor de la saga final Fantasy, afirma que dados la complejidad y el tamaño del juego, la conversión llevará prácticamente un año, mientras que curiosamente, EIDOS, distribuidora de este título, habla del segundo trimestre de este año.

Pero más allá de las aparentes diferencias entre ambas compañías, ¿qué es Final Fantasy VII? Casi nadie habrá podido evitar ver los anuncios en televisión durante la última campaña de Navidad, y aunque sólo mostrasen secuencias de animación no interactiva, más de uno habrá sentido ganas de jugarlo. Final Fantasy VII es un "juego de rol" para consola, lo que significa que es algo así como Blood Omen: Legacy of Kain, pero con unas dimensiones salvajes. Tan inmenso es, que la solución completa ocupa más de cien páginas.

La Corporación Shinra está absorbiendo la fuerza vital del planeta. Un grupo de rebeldes reunido bajo circunstancias nada comunes tendrá que detener a Shinra, y quizá a un peligro mucho mayor. Tecnología y magia confluyen en un mundo cuya atmósfera recrea lo mejor del manga y el anime japonés, con todas las implicaciones que esto supone. Miles de pantallas, de criaturas, diálogos, unas animaciones que cortan la respiración, y un guión absolutamente sorprendente, conforman uno de los proyectos más ambiciosos actualmente en desarrollo.







El dibujo nipón

Estos bocetos ilustran perfectamente la atmósfera japonesa del juego. Podrían ser personajes de Bola de Dragón, Akira, o cualquier otro manga/anime conocido, y nadie notaría la diferencia. Sin embargo, otras facetas visuales del juego son dignas de las mejores producciones animadas de cualquier tipo, rivalizando incluso con algunas animaciones creadas para la industria del cine.

Un mundo inmenso

Las proporciones del mundo de este juego son incalificables. Éste es el mapa, aunque quizá no sea suficiente para identificar las dimensiones de final Fantasy VII: ningún juego hasta ahora ha costado tantas horas de sueño a quienes han intentado terminarlo, incluso con una solución delante.

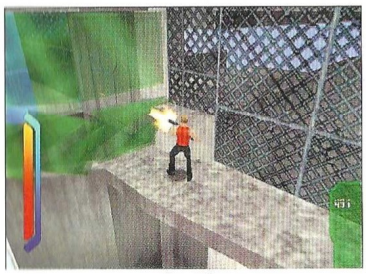
Final Fantasy VII

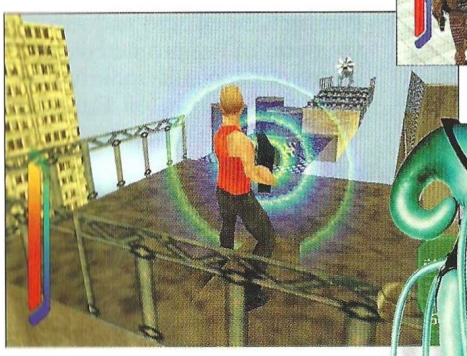
Editor: Square Soft
Fecha prevista de lanzamiento: Tercer trimestre del 98

El Quinto Elemento

Esencia francesa

La acción comienza en 1914 en Egipto, y continúa 300 años después en un universo futurista que diseñaron Moebius y su hija, y al que Jean Paul Gaultier puso vestuario, lo que crea una extraña mezcla visual con fuertes contrastes entre los barrocos escenarios de uno y los disparatados trajes de otro. Todo esto estará en el juego, al igual que la banda sonora original y algunos temas compuestos especialmente para el ordenador, así como imágenes de la película integradas en diversos puntos de inflexión.





Eric Serra, autor de la música original, ha supervisado personalmente las composiciones de los creadores de Kalisto para que no perdiesen ese aire tan especial de la película, y los artistas gráficos han tenido oportunidad de contar con todo el material de preproducción del filme para utilizarlo en su trabajo. Además de numerosos lugares que identificarán fácilmente quienes hayan visto la película, hay otros muchos que jamás aparecieron en la pantalla aun estando en el concepto original, lugares que Kalisto ha aprovechado para introducir estupendas novedades en el juego.

Bruce Willis como Korben Dallas, y Milla Jovovich como Leeloo, compartieron la pantalla en esta película que entre Kalisto y Gaumont Multimedia, productora del filme, se está convirtiendo en una fabulosa aventura de acción y exploración.

–o mejor dicho, Kalisto ha preferido dirigir los presupuestos existentes a la creación de un buen juego en lugar de pagar los elevados derechos de imagen de los actores–, todos los elementos del juego serán fáciles de reconocer: enemigos, armamento, lugares...

Aunque ni Willis, ni Jovovich, ni Gary Oldman como el malvado Zorg, han querido prestarse para esta producción

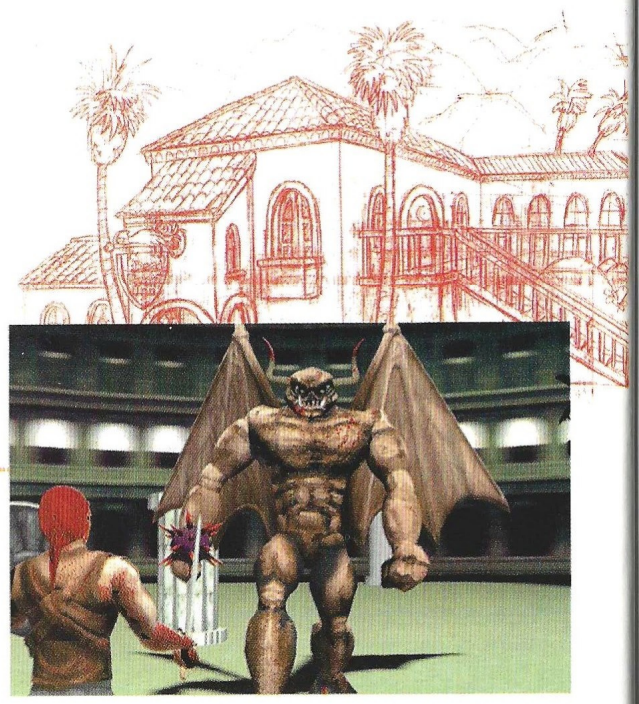
La carne en gráfico

La asombrosa película dirigida por Jean Luc Besson, que empezó a escribir esta magnífica historia cuando tenía 16 años, ofrece una trama demasiado compleja para explicar en pocas palabras que ha sido reproducida en el juego. Los personajes principales, Korben Dallas y Leeloo, se repartirán la acción durante el juego. Las imágenes reproducen a la Leeloo del filme y su homóloga en el juego.

The Fifth Element

Editor: Kalisto
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 98

Quest for Glory V: Dragon Fire

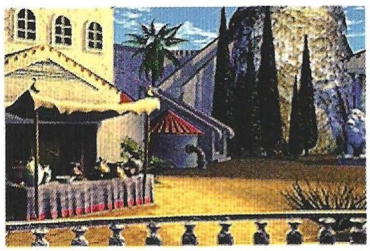


Maltratada en España hasta la saciedad, y no sin motivos en ocasiones, esta saga está a punto de crecer con algo tan diferente a nivel visual de lo que ha sido hasta ahora, que se podría decir que nace una serie nueva.

Una nueva etapa

La saga Quest for Glory nació de la mano del matrimonio Lori/Corey Cole –lo de las sagas creadas por matrimonios parece algo muy común en Sierra, pues King's Quest es obra de Roberta y Ken Williams– estableciendo una nueva forma de ver los juegos de rol y aventura, si bien el componente rol era más bien "light".

Tras cuatro títulos –el último, repleto de errores que convertían el juego en un auténtico infierno de parches necesarios para terminarlo, nunca se editó oficialmente en España, y no hace mucho ha salido en una colección especial que recopila los cuatro juegos–, Corey Cole ha abandonado la serie para dejarla en manos de Lori y un nuevo creador, Terry Robinson.



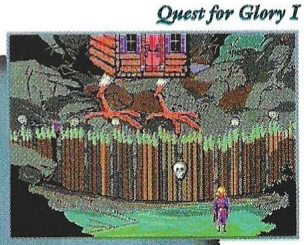
Un entorno 3D sustituirá al clásico 2D, y todas las mejoras tecnológicas posibles estarán en Dragon Fire. Silmaria, la ciudad de plata de la Isla de Marete, vive momentos terribles. Su gobernante ha sido asesinado, y el caos se ha desatado por todas partes. Antiguas profecías parecen estar a punto de hacerse realidad. El Archimago Erasmus invoca a un héroe (el jugador) para que les saque las castañas del fuego.

Al igual que sus predecesores, Dragon Fire combinará ciertos elementos de rol, magia, acción y aventura, en un solo paquete cuyo guión es tan prometedor que podría superar a la soberbia historia de Shadows of Darkness, cuarta entrega de la serie.

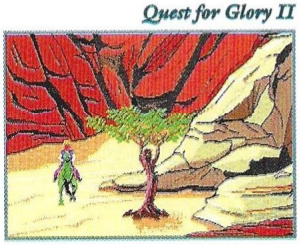
Historia de una saga

Cinco juegos en casi diez años suponen muchos cambios, desde Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero, pasando por Quest for Glory II: Trial by fire, Quest for Glory III: Wages of War, y Quest for Glory IV: Shadows of Darkness, hasta Quest for Glory V: Dragon Fire, el entorno visual y e interfaz han evolucionado hasta extremos insospechados, aunque siempre se ha mantenido un factor común: unos guiones fantásticos.

Quest for Glory I



Quest for Glory II



Quest for Glory III

Quest for Glory IV

Quest for Glory V: Dragon Fire

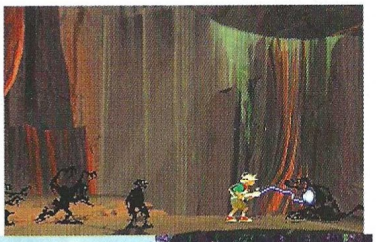
Editor: Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Junio 98

Heart of Darkness

Si llevas algún tiempo siguiendo el mundillo de los juegos, seguro que habrás oído hablar de Heart of Darkness. ¿Es fantasía o ficción? ¿Existe?

Ah, pero... ¿existe?

El desarrollo de este título le ha costado tanto tiempo y dinero a Virgin que decidieron dejar de seguir manteniendo al equipo de desarrollo ante los continuos retrasos de su lanzamiento y terminación. Hace relativamente poco tiempo, Infogrames llegó a un acuerdo con Virgin y compró todo lo que había hasta entonces con intenciones de terminarlo cuanto antes y bien, y emplear la tecnología para seguir desarrollando otros productos.



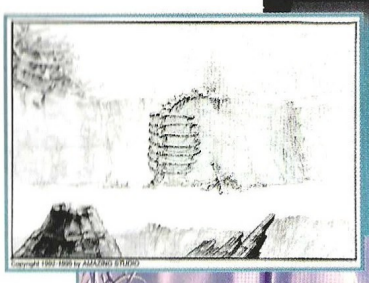
Así pues, Heart of Darkness existe, y en principio no tardará demasiado en salir. Su protagonista, Andy, a quien adora su perro, tiene dos problemas: su profesor le odia, y le aterra la oscuridad. Precisamente, son estas dos últimas cosas las que darán pie al juego, ya que castigado en un cuartucho oscuro de la escuela, Andy se ve transportado a un mundo fantástico en el que... Bueno, eso es mejor dejarlo para otra ocasión.

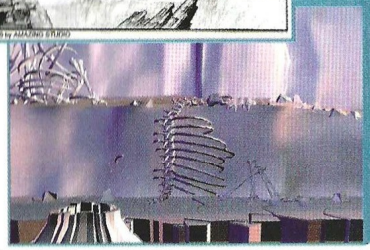
Heart of Darkness combina aventura, acción y plataformas en una mezcla aparentemente única y que posiblemente tenga muchos imitadores si es que consiguen la tecnología necesaria para estar a la altura. Su entorno 3D/2D en alta resolución ofrece un espectáculo visual y sonoro bastante increíble viendo las imágenes, pero en principio, todo es posible hasta que se demuestre lo contrario. Entre los asistentes a la reciente feria de Millia 98, celebrada en Cannes, hay quien asegura haber visto y jugado a Heart of Darkness. ¿Será verdad? Por si acaso, no le pierdas la pista.

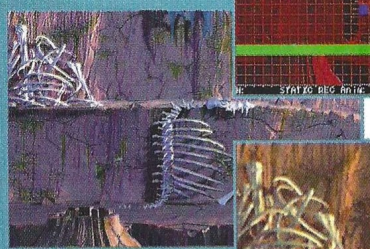
Heart of Darkness

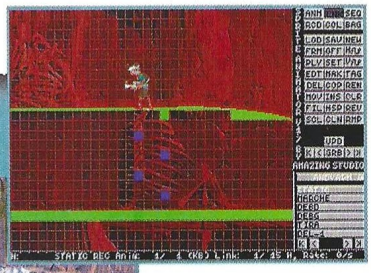
Editor: Infogrames
Fecha prevista de lanzamiento: Verano 98

Trabajo de chinos





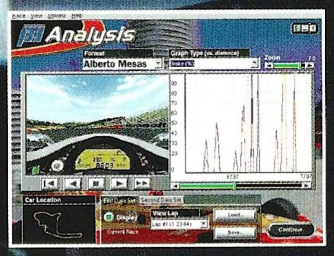




Una sola pantalla de juego, lleva un diseño muy cuidadoso y un auténtico trabajo de chinos. Primero el boceto, después el modelo 3D, colorearlo, cogerlo en el editor de juego para marcar los objetos relevantes y los posibles puntos de cambio de plano, y por último, unas pruebas con personajes. Dada la cantidad de niveles que tiene el juego, las animaciones, y las escenas que incluyen, no es de extrañar que el tiempo de desarrollo se prolongue de forma tan excesiva.

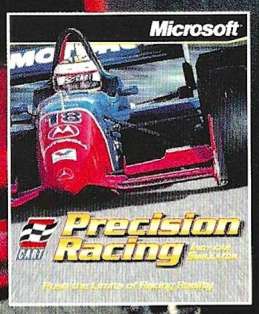
A 230 km/h.

nunca pensarás que esto es un juego.
Estarás muy ocupado conduciendo a 230 km/h.



(*) Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

Por su realismo, sólo apto para fanáticos.
7.990.-Ptas*



CART Precision Racing es tan realista que puede ser usado como herramienta de entrenamiento para pilotos e ingenieros de carreras reales. El modelo físico de vehículo de 4 puntos más avanzado, ofrece seis grados de libertad, movimiento de suspensión puntual y giro de volante/ruedas real. Circuitos diseñados con GPS, hasta con 10 cms. de exactitud de la realidad. Software de análisis Pi, derivado de la propia herramienta de equipos de automovilismo CART. Multiplayer para hasta 8 jugadores en LAN y hasta 4 en Internet (www.zone.com). Saca provecho al joystick Microsoft Side Winder Force Feedback Pro.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
29.990.-Ptas*

Microsoft SideWinder Precision Pro
14.990.-Ptas*

Si desea más información, llame al teléfono de Atención al Cliente 902 197 198
o visite nuestra Web: www.microsoft.com/spain/home

Adquiéralo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - EI SYSTEM: (93) 419 20 40
FNAC: (93) 444 59 00 - MEGABYTE: (93) 205 10 03 - MIRO: (93) 268 12 34
OPEN MULTIMEDIA: (93) 457 82 75 - TECHNO PLANET: (93) 201 77 44.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13. MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60
FNAC: (91) 595 61 05 - ZONA BIT: (91) 445 05 20. CADENAS NACIONALES:
BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - CENTRO MAIL: (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - JUMP: (902) 23 95 94 - KM TIENDAS: (977) 29 72 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - VOBIS: (93) 419 18 86 - TIENDAS CRISOL y VIPS.

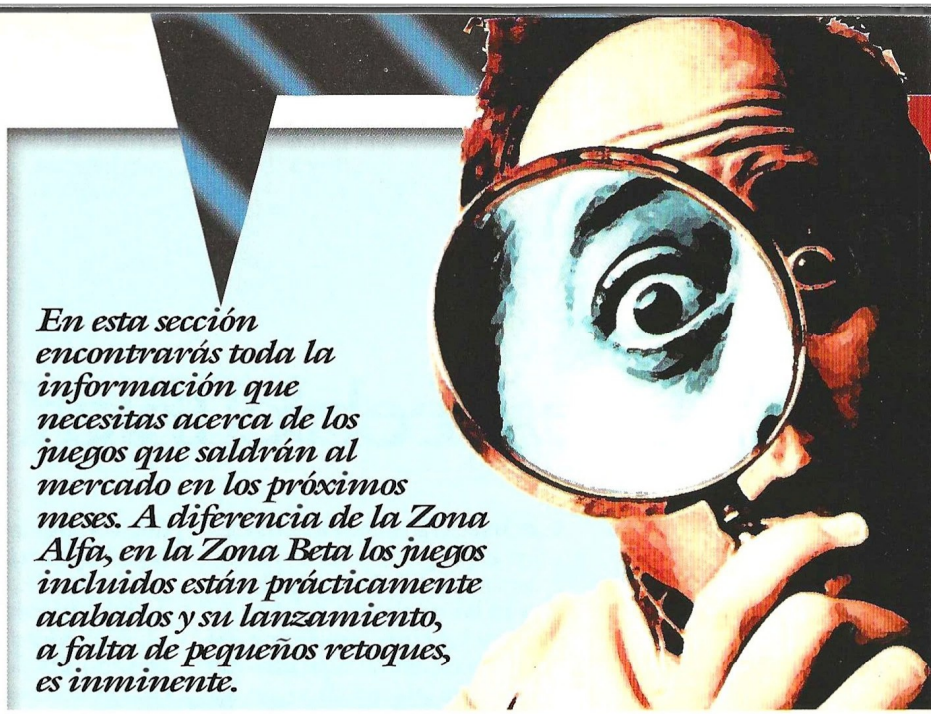
play it on zone.com

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft®

www.microsoft.com/spain

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Ubik

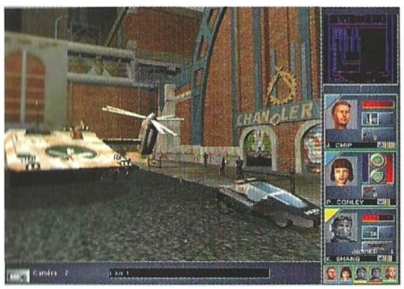
Acción mutante

Parece que Cryo puede tener éxito en esta búsqueda, aunque sólo sea parcialmente. Su próximo lanzamiento, Ubik, mezcla la filosofía de equipo con habilidades individuales especializadas que ya desplegara Deadly Games, con un entorno visual 3D muy similar al de Tomb Raider –aunque bastante más bonito y mejor hecho– y un sistema de cámaras bastante cómodo que permite contemplar la escena desde diferentes puntos.

Acción y estrategia, sin entrar en la explotación de recursos ni la construcción de estructuras, con filosofía de comandos especiales en un futuro poblado por humanos mutantes que persiguen y protegen muy diversos intereses, son los principales elementos de Ubik. A pesar de ser una amalgama de muchas cosas, y casi ninguna nueva, este juego parece haber encontrado el punto justo en el que un cóctel es perfecto y tiene el mejor sabor, aunque por supuesto, habrá que esperar a que esté terminado para degustarlo en condiciones.

En principio, Ubik puede ser tan profundo o superficial como quiera el jugador, si bien quien se quede en sus primeras capas, no disfrutará tanto como aquél que intente empaparse de la riqueza del juego. Cryo, sin pensar como siempre en el qué dirán, apuesta fuerte por una filosofía de juego que de alguna forma, se podrá ver en otras producciones muy pronto, entre ellas, el Commandos español.

Las numerosas compañías que desean explotar el género de estrategia en tiempo real, no cesan de buscar nuevos puntos de vista para intentar ofrecer al jugador algo diferente.



Ubik

Editor: Cryo
Distribuidor: Proein

The Feeble Files

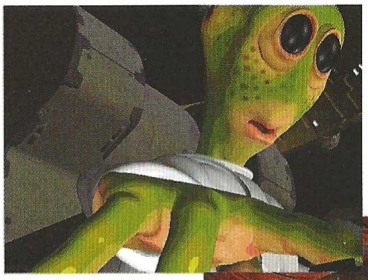
Los hermanos Woodroffe, Mike y Simon, autores de los dos título de la serie Simon the Sorcerer, junto con Alan Bridgman han creado un nuevo juego de aventura que pronto saldrá en castellano.

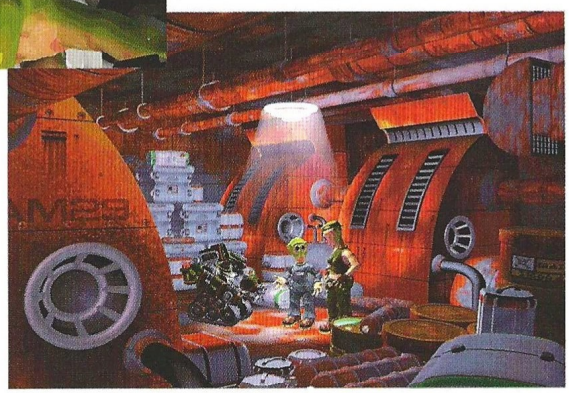
Crónicas marcianas

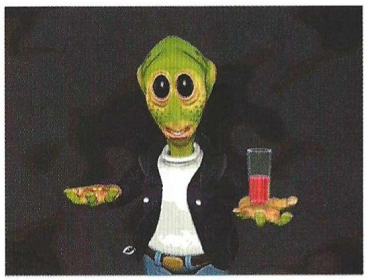
En realidad, este título salió en el resto del mundo el mes de septiembre del pasado año, pero el proceso de localización al castellano, se ha dilatado un poco en el tiempo. Sus creadores, totalmente sumergidos en el proceso de desarrollo de Simon the Sorcerer III, se tomaron un respiro en las aventuras del joven mago adolescente para hacer una incursión en otra galaxia, posiblemente con cierta inspiración procedente de la serie Expediente X.

Feeble es un "travieso" alienígena que se dedica a venir a la Tierra para hacer de las suyas, y en uno de sus últimos viajes, ha armado una buena tanto a la ida como a la vuelta. Los líos en los que se va a meter le causarán más de un dolor de cabeza que tendrá que compartir el jugador de forma obligatoria si desea acompañar a Feeble en su desdichado periplo galáctico.

Alejándose del acostumbrado entorno 2D de la aventura clásica, empleado en los dos Simon the Sorcerer, Adventure Soft ha querido experimentar con tecnologías 3D y un nuevo interfaz que quizá complique un poco las cosas, aunque también podría gustar. La ingente cantidad de diálogos, la enciclopedia galáctica, las animaciones, y todo lo que incluye este título, tiene una dimensión mucho mayor que las anteriores producciones de esta veterana compañía, que de momento, no parece haber perdido su peculiar sentido del humor, tan bien aprovechado en las dos entregas de Simon the Sorcerer.







The Feeble Files

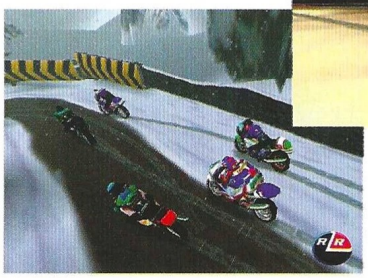
Editor: Adventure Soft
Distribuidor: Erbe

Red Line Racer

Sensación de velocidad

Hasta la fecha han salido al mercado muchos juegos de motos, pero ninguno, absolutamente ninguno, tan bueno como éste si la versión final es sólo la mitad de buena que la que hemos jugado. Dan un poco igual los datos técnicos básicos habituales en estos casos, como el entorno 3D, soporte MMX y 3Dfx, 8 circuitos y otros tantos pilotos más los ocultos, texturas animadas, animaciones de fondo, efectos especiales, sonido ambiente realista,...

Lo realmente importante de Red Line Racer es que sentirás la velocidad mientras el viento golpea tu cara, o al menos, lo más cerca que pueda ponerte de ello un juego de ordenador. Si ver las imágenes estáticas o en movimiento, con esos paisajes tan elaborados y esos cielos que rivalizan con la propia realidad, impresiona algo, ponerse a los mandos de una moto en este juego será una auténtica gozada. Con suerte, el mes que viene, Red Line Racer estará listo en la parrilla de salida, y entonces te ofreceremos datos concretos sobre él.



Marcando de alguna forma la diferencia, al igual que hiciera en su día con POD, Ubi Soft lanza un título híbrido que aprovechando la tecnología existente, también potenciará la futura.

Red Line Racer

Editor: Criterion Studios
Distribuidor: Ubi Soft

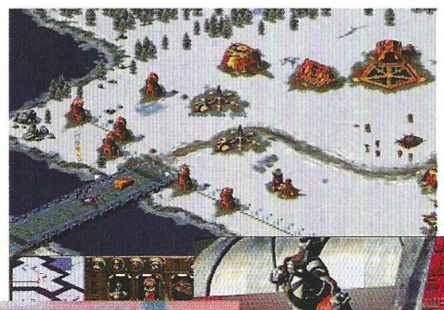
Dominion

Comprar un "impass"

Ion Storm, la compañía fundada por John Romero, ha comprado a 7th Level el que pudiera haber sido su primer buen juego en mucho tiempo. ¡De algo había que comer mientras sale y no sale el tan cacareado Daikatana!

Hipótesis aparte, lo cierto es que Dominion parece haber mejorado muchísimo bajo las manos de Romero y su equipo de "Quake-maníacos", algo sorprendente viniendo de unas gentes que no parecían saber hacer otra cosa más que juegos de acción 3D con espectaculares despliegues visuales y mucha sangre. Dominion será el primer lanzamiento de Ion Storm, y estando detrás la mano de Romero, no será un juguecillo cualquiera.

Este título no descubrirá nada especialmente nuevo: estrategia en tiempo real con batallas, gestión de recursos, construcción de estructuras, y todos los elementos habituales del género, conforman este juego. Sin embargo, hay diversos aspectos que merece la pena destacar, como el tamaño de los mapas –superior al de otros juegos–, la vistosidad de las unidades y edificios, 60 misiones, resolución de hasta 1280 x 1024, cuatro razas, y un sistema de inteligencia artificial que mejora puntos flojos que a veces marcan la diferencia entre inteligencia y estupidez. En pocas semanas podría haber una versión definitiva de Dominion, y la someteremos a riguroso análisis para comprobar qué, de todo esto, es cierto, y qué no lo es.

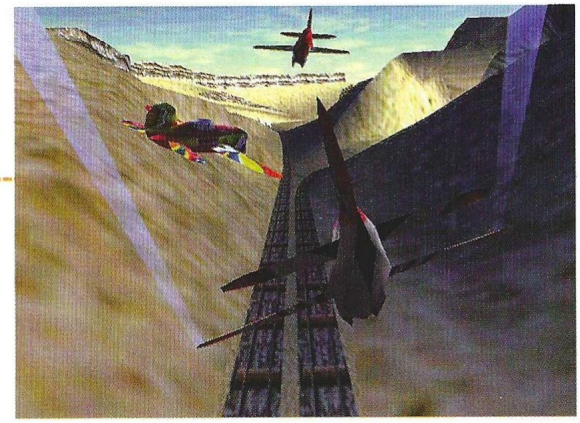


Esto de la compra/venta de títulos entre compañías de desarrollo, parece estar convirtiéndose en una práctica bastante habitual.

Dominion

Editor: Ion Storm
Distribuidor: EIDOS

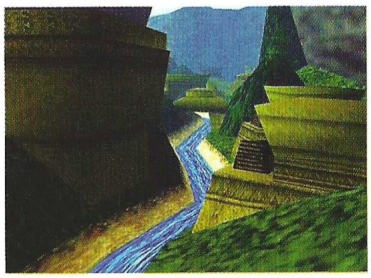
Plane Crazy



Nunca hubo un momento mejor para aplicar aquella frase tan desafortunada que rezaba: "si Dios hubiera querido que volásemos, nos hubiera dado alas".

Indomable

La razón de ser de este juego es bastante simple: se trata de una especie de micromachines en donde las "machines", son pequeños aviones que tendremos que pilotar en tercera persona a través de los lugares más inverosímiles. El juego es realmente difícil de manejar, aunque esperamos tener que rectificar nuestra primera impresión cuando haya oportunidad de proba el producto terminado. Tan sólo tienes que llegar a las metas lo más rápido que puedas. Tendrás varios niveles de dificultad, pero si el más bajo ya es difícil y se encuentra en campo abierto, imagina lo que puede ser llegar a pilotar entre los rascacielos de una atestada ciudad como puede ser perfectamente New York. La perspectiva no es muy halagüeña que digamos. Podrás efectuar disparos y recoger por el camino algunos ítems que te vendrán muy bien si duras algo, claro, porque otro de los niveles comienza su desarrollo a través de un cañón en el que apenas te sobran dos metros para introducir el aparato entre las grietas de la roca. De momento, muchas nubes en el horizonte para este producto, pero esperemos que más adelante despeje, por lo menos un poco.



Plane Crazy

Editor: Inner Workings
Distribuidor: Arcadia

Match Day 3

Todavía faltan algunos meses para que comience el mundial de Francia, pero la avalancha de juegos de fútbol que traerá consigo ya comienza a invadirnos.

Pequeño gran juego

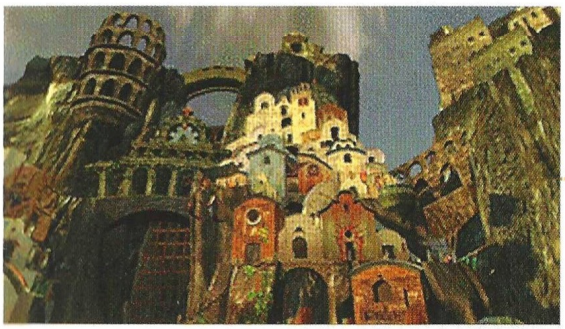
Hace muchos años, pero no en una galaxia muy lejana sino aquí en la Tierra y más concretamente en los ordenadores Spectrum, un juego de fútbol se convirtió en una auténtica leyenda y con él su creador, Jon Ritman, que después daría vida a otros clásicos como Head over Heels o Batman.

Ha pasado mucho tiempo, el Spectrum se ha convertido en una vetusta y añorada reliquia informática, y los ordenadores PC se han consolidado como el sistema más utilizado en el mundo para jugar. El tiempo ha relegado también al olvido a aquel juego, Match Day, y a su segunda parte, que consiguió no menos éxito, pero no ha logrado que su genial autor perdiera las ganas de seguir proporcionando entretenimiento a los amantes del deporte rey. Como resultado de ello nos llega ahora Match Day 3, el fruto de que Jon Ritman y un numeroso equipo de programadores hayan intentado reproducir en un PC la pura esencia de lo que fue aquel mítico juego, eso sí, intentando adaptarlo a los tiempos que corren.

El desenlace final de esta pequeña historia se producirá muy pronto, en cuanto el programa llegue por fin a nuestros ordenadores, y lo que podemos esperar para entonces es un juego sencillo, tremendamente rápido y adictivo, con las opciones justas, sin grandes alardes gráficos (el uso de una tarjeta 3D no está en principio ni siquiera contemplado), y que recordará a los aficionados al género a juegos tan bien recordados como, por ejemplo, Sensible Soccer o Kiko World Football.

Match Day 3

Editor: Cranberry Source
Distribuidor: Acclaim



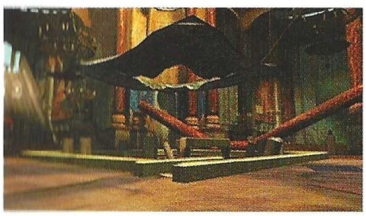
Reah

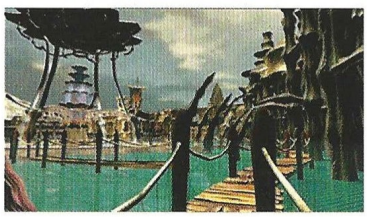
El don de la eternidad

El fascinante mundo de Reah, sus puzzles y su ambiente, los gráficos y las texturas, su atmósfera... todo recuerda un híbrido, si existiese, claro está, entre Atlantis y Myst/Riven. Hasta la realidad alternativa que encarna Reah, lle-

gaste accidentalmente, pero ahora eso es lo de menos. Lo importante será ver la forma de regresar a tu tiempo. Un potente motor gráfico te permitirá explorar este mundo de maravillas en toda su extensión y prácticamente sin limitación alguna, salvo las propias barreras arquitectónicas. Tus progresos irán condicionados por las decisiones que vayas tomando a lo largo del juego, y te acercarán cada vez más a la verdad, a la cruda realidad de este mundo tan pacífico que casi parece muerto. ¿O ya lo está?. Y en el centro de todo ello, un raro artefacto que está siendo examinado por científicos. Todo empeora, la solución a tu problema cada vez está más lejos, o al menos eso es lo que parece... Para averiguarlo, tendrás más de ciento cincuenta escenarios, la posibilidad de llegar a varios finales distintos y el lujo de tener un argumento no lineal para explorar. ¿La banda sonora? Sencillamente abrumadora.

El más surrealista e imposible de los mundos, pero a la vez el más misterioso e intrigante. Sólo falta que realmente existiese, pero... eso quizá sería pedir demasiado.





Reah

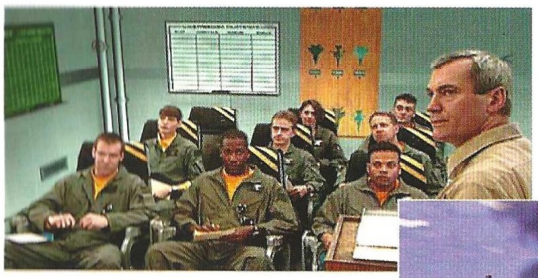
Editor: Project 2
Distribuidor: Spaco

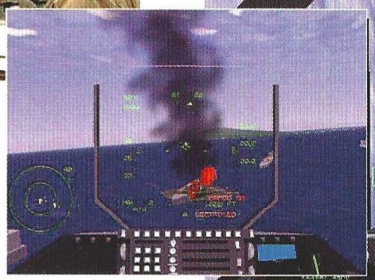
Jetfighter: Full Burn

Rayando el cielo

El mundo se tambalea bajo el peso de una fuerte depresión económica, los tiempos son difíciles y las dificultades económicas no hacen distinciones entre países. ¿Te has preguntado alguna vez qué ocurriría si en medio de un escenario tal, se descubrieran fuentes de riqueza inimaginables... Por ejemplo, un yacimiento petrolífero?. Pues lo común: conflicto en menos de veinticuatro horas. Eso ocurrió en abril del 2006 cuando se descubre en la costa norte de Escandinavia una enorme reserva petrolífera, entre Rusia y Noruega. Rusia reclama esas aguas y Noruega perfora sus profundidades, disfrutando de un período de prosperidad. Entretanto, las protestas y la tensión crece en Rusia. Este simulador, propone una absorbente historia, con una acción trepidante y de rabiosa actualidad. Las herramientas para el desarrollo de esta propuesta de Take 2 son aviones de alta tecnología, terrenos volcados directamente de los archivos topográficos y soporte multijugador para ir abriendo boca y será necesaria ¿cómo no?, la omnipresente tarjeta 3D.

Cuatro palabras para definir un ataque relámpago con esta maravilla: rápido, preciso, mortal, infalible...





Jetfighter: Full Burn

Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

Todo lo que tocan, lo convierten en oro. Desde sus orígenes como editores de software, poco tiempo pasó hasta que Blizzard marcara un hito en la historia de los juegos de ordenador con el título más jugado desde entonces: Warcraft II. Después llegarían Diablo y el anuncio de Starcraft.
Tiempo después, con el inminente lanzamiento de este último juego a la vuelta de la esquina, hemos querido conocer el estado actual de Blizzard y sus proyectos en desarrollo.

BLIZZARD

Los reyes Midas del software

En 1994 nació el sello Blizzard con el lanzamiento de Warcraft: Orcs & Humans. Antes de entonces, la compañía se dedicaba a desarrollar juegos para otros editores en diversas plataformas como PC, Macintosh, Sega Genesis, y Super Nintendo, bajo el nombre de Chaos Studios. Entre ellos destacan Rock'n'Roll Racing, The Lost Vikings, Blackthorne y The Death and Return of Superman.

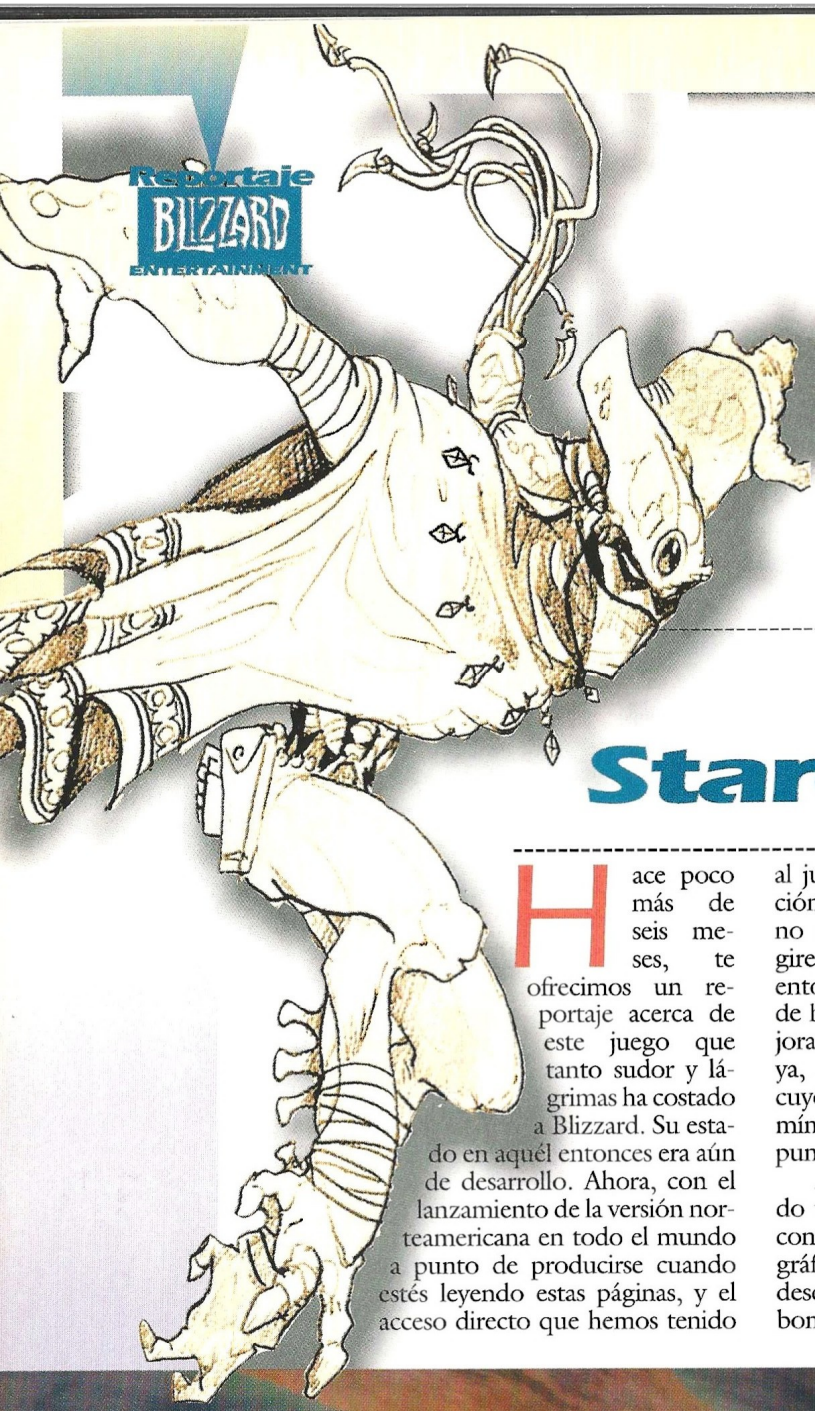
Si bien la repercusión de Warcraft fue un tanto discreta, a pesar de obtener un premio al mejor juego de estrategia en 1994, 1995 marcó una fecha histórica en los anales de la compañía con Warcraft II: Tides of Darkness, título que ha vendido más de dos millones de copias en todo el mundo y que ha sido galardonado con numerosos premios.

En marzo de 1996, con la adquisición de Cóndor, convertida en Blizzard North, nacería la promesa de Diablo, hecha realidad a principios de 1997. A pesar de haber sido adquirida por Davidson & Associates, y más tarde entrar a formar parte del grupo CUC, ahora Cendant Software, propietario de Sierra entre otras importantes compañías, Blizzard ha mantenido su independencia y la calidad de sus productos. "Más vale salir tarde con algo muy bueno que en fechas con algo no tan bueno y que podría tener fallos", podría ser su lema.

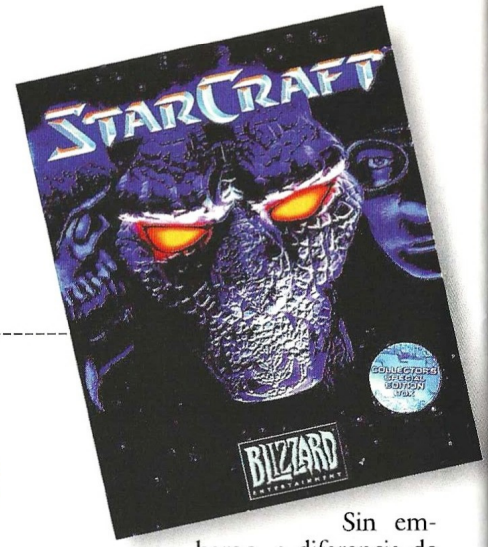
El año 1997 fue el de los anuncios para Blizzard: primero el del inminente lanzamiento de Starcraft, retrasado hasta este momento, y luego Lord of the Clans, y Diablo 2. Uno de ellos está a punto de ser una realidad, y los otros dos... Bueno, esperamos sinceramente que al menos la continuación de la saga Warcraft salga este año.

En la actualidad, Blizzard cuenta con más de 100 personas repartidas en cuatro edificios: alrededor de 25 en Blizzard North, otras tantas en la oficina principal, y el resto en las divisiones de animación, control de calidad, soporte técnico y un segundo equipo de Starcraft. Además de esto, tienen contratadas a otras dos empresas que aportan unos recursos humanos de casi 200 personas más, por no hablar de los medios tecnológicos que emplean para sus diversas tareas.

Starcraft está a punto de aterrizar en las tiendas de todo el mundo con tres cajas diferentes en su edición americana, la continuación de Warcraft II en formato de aventura gráfica, Lord of the Clans, verá la luz cerca del verano, y Diablo II, se encuentra en pleno apogeo de su desarrollo. Sobre todos estos juegos y sus creadores, encontrarás información en estas páginas.

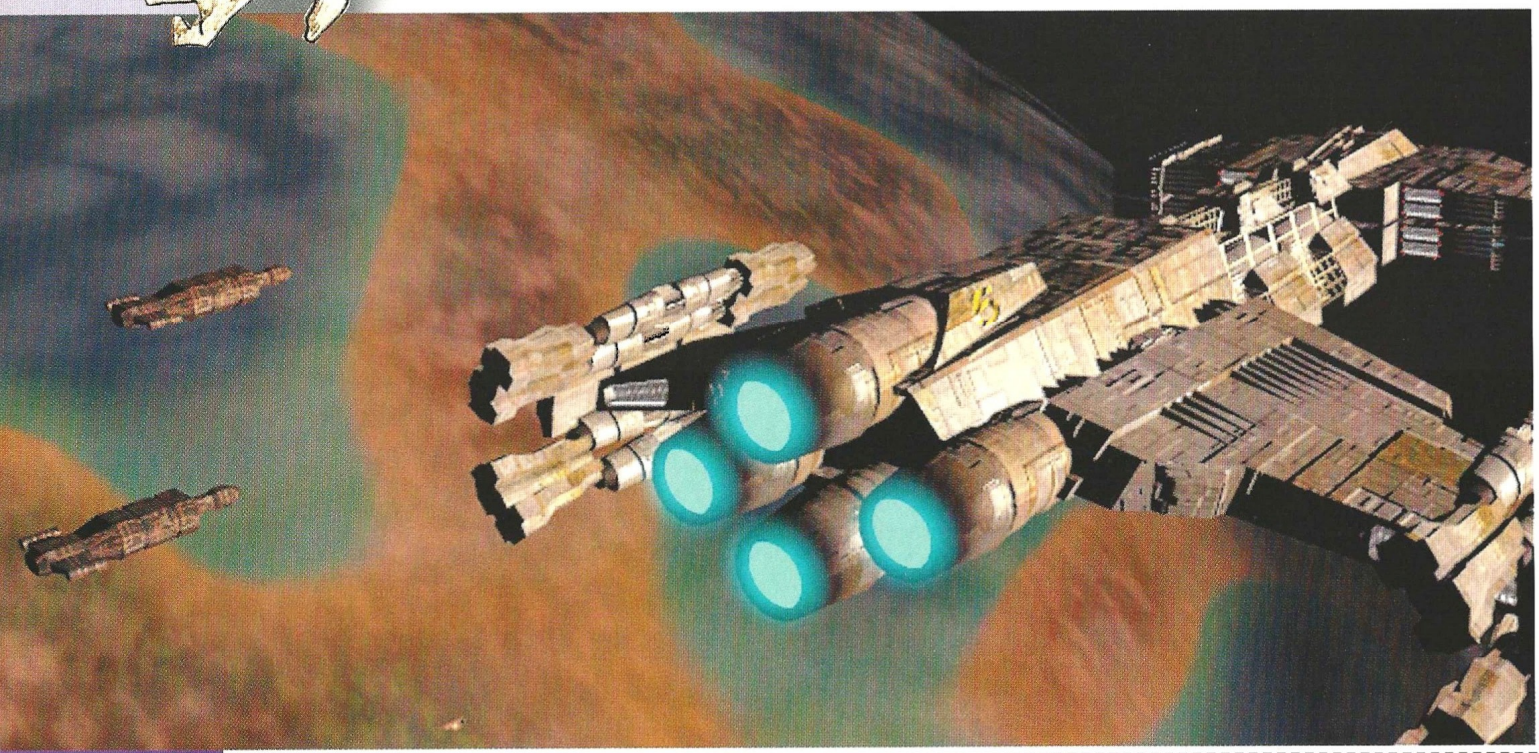


Starcraft



Hace poco más de seis meses, te ofrecimos un reportaje acerca de este juego que tanto sudor y lágrimas ha costado a Blizzard. Su estado en aquél entonces era aún de desarrollo. Ahora, con el lanzamiento de la versión norteamericana en todo el mundo a punto de producirse cuando estés leyendo estas páginas, y el acceso directo que hemos tenido al juego, retomamos la información no sólo donde la dejamos, sino que la ampliaremos y corregiremos en aquellos puntos que entonces eran oscuros o que a día de hoy, han sufrido notables mejoras y modificaciones. Dos años ya, con un equipo de desarrollo cuyo núcleo ha tenido siempre un mínimo de 20 personas, están a punto de dar su fruto.

A nivel visual, Starcraft es todo un espectáculo de contrastes, con increíbles efectos especiales y gráficos que abarcan una gama desde preciosos a... bueno, no tan bonitos en el caso de los Zerg. Sin embargo, a diferencia de muchos otros juegos, donde los efectos visuales son un simple adorno barroco que únicamente demuestran la calidad y habilidad de programadores y grafistas, en Starcraft la existencia de cada efecto está íntimamente ligada a las unidades y estructuras sobre las que se aplican. Por ejemplo, el Árbitro Protoss posee la habilidad de mimetizarse con su entorno y ser virtualmente indetectable, y para ello se aplica sobre el gráfico un efecto de transparencia que transmite perfectamente esa sensación (algo muy parecido al alien de Predator).



En Starcraft se enfrentan tres razas muy diferentes cuyo diseño constituye uno de los puntos más fuertes del juego: Terran, Protoss y Zerg

Los posibles ejemplos abarcan prácticamente a la totalidad de las unidades y estructuras en mayor o menor grado, aunque esto quedará patente en el análisis de cada una de las razas que haremos un poco más adelante.

Para quien no siguiera en su día el primer reportaje sobre este juego, resulta imprescindible responder a la siguiente pregunta: ¿qué es Starcraft? Para empezar, no es Warcraft II en el espacio, aunque de alguna forma sí sea la evolución lógica de este exitoso título de Blizzard que no hace sino ganar adeptos con el tiempo. Esta evolución se traduce en muchas cosas que iremos desvelando poco a poco, pero hay una cosa que se ha mantenido incólume desde Warcraft II: la jugabilidad.

Starcraft presenta una batalla épica por la dominación de una galaxia. En ella se enfrentan tres razas muy diferentes cuyo diseño constituye uno de los puntos más fuertes del juego: Terran, Protoss y Zerg. Este elemento resulta casi un factor determinante de la calidad del juego por motivos que quedarán claros a lo largo de estas páginas, y afecta no sólo a jugabilidad, diversión en todas sus formas, y presentación visual, sino que altera notablemente la percepción que el jugador tendrá de Starcraft. El porqué del conflicto y los orígenes de las tres razas, están documentados ampliamente en el manual del juego, formando parte esta historia de un sólido argumento que se verá reflejado tanto en las campañas como en el modo multijugador.

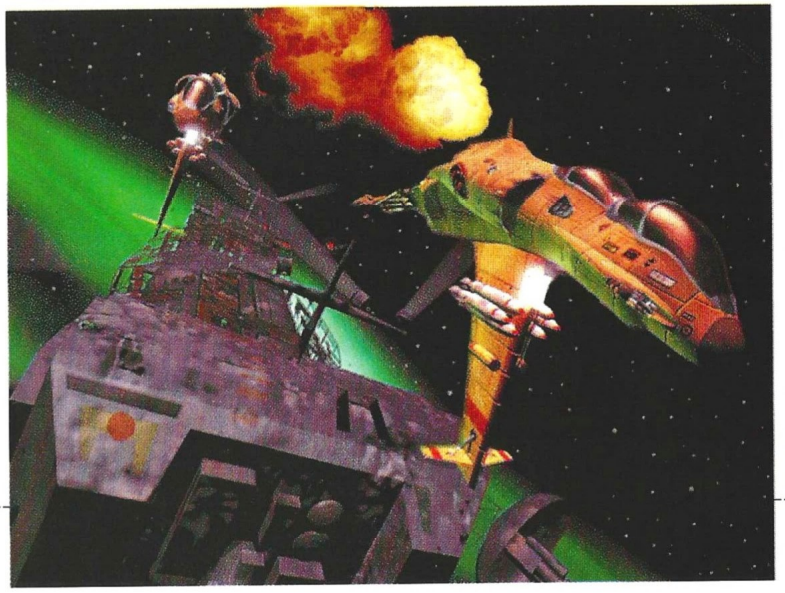
Terran

Tras múltiples conflictos en la tierra entre los siglos XXI y XXIII, la Humanidad se lanza a la conquista del espacio estableciendo colonias en todo el sistema solar. Tratando de expandir el dominio terrestre a los confines más lejanos del universo, y de forma secreta para no contravenir las leyes establecidas, el último gobernante conocido de la Tierra envía cuatro gigantescas naves al espacio: Nagglfar, Argo, Sarengo y Reagan. Su destino, Gantris IV; su carga, 40.000 personas criogenizadas. El objetivo, erigir una colonia en Gantris IV.

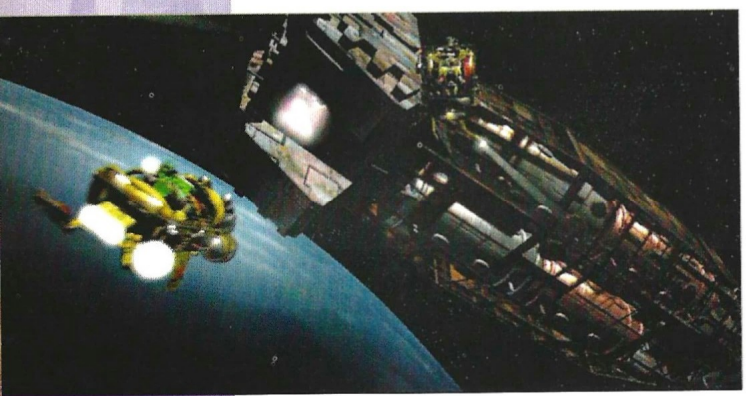
A cargo de la operación, y dirigiendo el viaje, se encuentra ATLAS, un superordenador avanzado que entre otras cosas, posee la capacidad para realizar estudios genéticos entre los individuos de su cargamento. En un momento dado del viaje, ATLAS pierde los datos de sus sistemas de navegación y las cuatro naves vagan sin rumbo por el espacio durante 60 años. Al final, las cuatro naves alcanzan el Sector Koprulu. El Sarengo se estrelló perdiendo abso-

TERRAN
La conquista del espacio

El aspecto de las unidades y estructuras Terran es bastante futurista, y combina las cualidades tecnológica y psiónica de estos humanos evolucionados. La principal caracteristica de algunas de sus estructuras es el ser móviles, lo que permite en un momento dado trasladar literalmente varios núcleos de la base a cualquier otro punto del planeta. Dividida en seis facciones, esta raza tendrá que combatir contra dos bandos cuando en realidad su único enemigo real son los Zerg, quienes ansian poseer el terrible potencial psiónico de los Terran.



El último gobernante conocido de la Tierra envía cuatro gigantescas naves al espacio; su carga, 40.000 personas criogenizadas



El Sarengo se estrelló perdiendo absolutamente a todo el pasaje, mientras que las otras tres naves lograron aterrizar en otros tantos planetas

lutamente a todo el pasaje, mientras que las otras tres naves lograron aterrizar con mayor o menor éxito en otros tantos planetas. Para desgracia del pasaje del Reagan y el Argo, sus ordenadores han perdido toda la información, mientras que en el caso de ATLAS, se conserva todo excepto el sistema de navegación.

Los tripulantes de todas ellas comienzan a crear colonias en sus respectivos planetas, ignorantes de la existencia de los demás. Mucho tiempo después, habiendo desarrollado capacidades psiónicas, diversas mutaciones, los Terran salen al espacio otra vez y descubren a sus compatriotas. Comienza una expansión imparable colonizando un mundo tras otro, pero la situación se complica de tal forma que están a punto de repetirse los mismos desastres que casi destruyeron la Tierra. En un momento crucial en que las diversas facciones Terran están a punto de aniquilarse, aparece una misteriosa raza alienígena que se identifica como Protoss. Después de arrasar un planeta entero, los Protoss desaparecen.

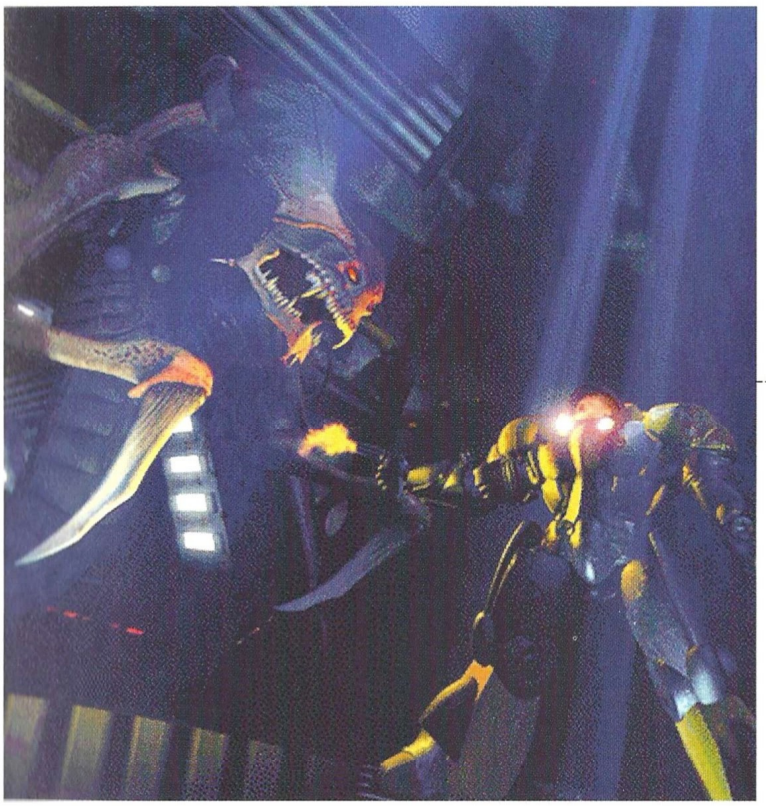
Xel'Naga

Esta antigua raza del universo jugó a ser dios en numerosos mundos. No se sabe demasiado de ellos, excepto que crearon dos especies diferentes que se toman parte en el conflicto del Sector Koprulu. Buscando la pureza de la forma, tomaron a las fascinantes criaturas nacidas en las junglas de Aiur –un planeta limítrofe de la galaxia– y considerándolas la raza más avanzada que habían encontrado jamás, crearon a los Protoss.

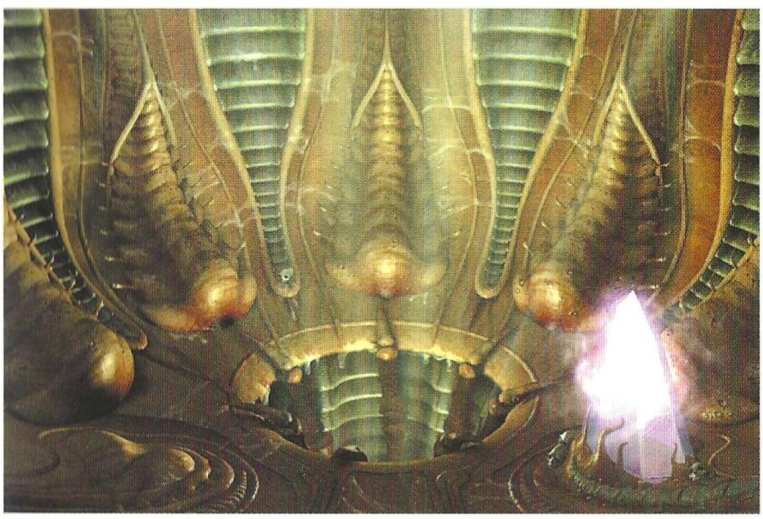
Más tarde, insatisfechos por la experiencia que llegaron a considerar como un experimento fallido, los Xel'Naga quisieron buscar la pureza de la esencia, y tomando la raza más insignificante del planeta Zerus, unos insectoides minúsculos, la hicieron evolucionar hasta convertirla en los Zerg, quienes satisfacieron sus expectativas más allá de lo que jamás habrían imaginado.

Zerg

Originariamente, estas criaturas eran poco más que unas míseras larvas de estructura insectoide que pululaban por Zerus. Los Xel'Naga aceleraron su evolución hasta contemplar, sorprendidos, que ante la manifiesta incapacidad de los Zerg para manipular su entorno por culpa de su forma física, éstos lograron desarrollar una relación huésped/anfitrión con otras razas del planeta para lograr alterar su entorno.

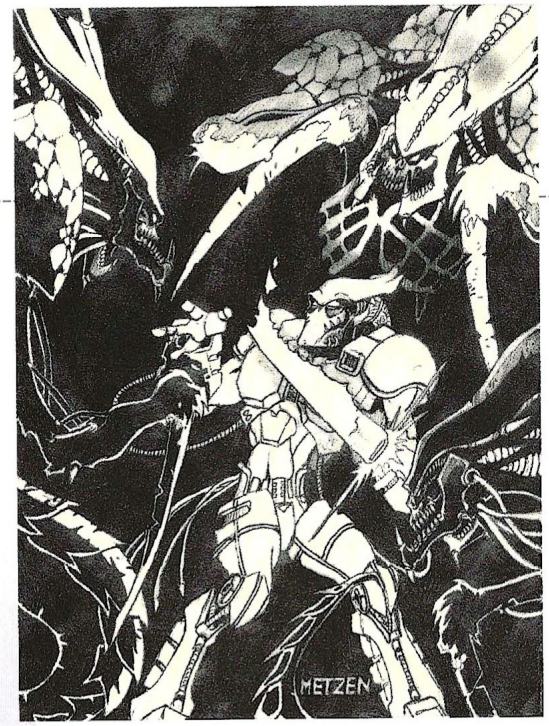


Esta relación pronto se convirtió en una asimilación de cepas genéticas de otras especies que rápidamente quedaron integradas dentro de la fisiología Zerg, naciendo así una raza en continuo crecimiento y salvaje expansión. Su estructura social, muy semejante a la de las abejas, pronto planteó una disyuntiva que los Xel'Naga resolvieron con la creación de un ente superior. La Su-



ZERG
Escala evolutiva

Los Zerg, criaturas mutantes por excelencia, parten de un estado básico de larvas. Para poder ampliar su campo de "infección" necesitan mutar en colonias de esporas y adaptar con ellas el terreno a la fisiología de sus estados superiores de producción y conocimiento. Incubada en un huevo, una larva puede transformarse en cualquier cosa siempre y cuando cuente con los individuos especializados necesarios. La explotación de recursos es necesaria para alcanzar los diversos estadios de mutación. Las larvas se reproducen solas, pero una vez mutadas, necesitan del control jerárquico para mantener un orden en la colonia.



permente, una entidad semiconsciente, evitaría la posible aparición de la individualidad que tanto había destacado en los Protoss. Todas las unidades Zerg se especializaban en un determinado cometido, pero la continua expansión exigió poner brazos a la Supermente, que decidió evolucionar a un nuevo individuo que haría de jefe de escuadrón.

Estableciendo así una clara jerarquía completamente dependiente de la fragilidad física de la Supermente, la raza Zerg se expandió hasta dejar exhaustos los recursos de Zerus. Para entonces, la "cabeza pensante" de los Zerg había desarrollado bastante sus capacidades cognoscitivas, y pensando en el futuro, buscó por el espacio un salvavidas que permitiera a los Zerg ir a otros planetas. Pronto encontró el vehículo idóneo, y tras asimilarlo e integrar sus habilidades en algunos de sus peones, que ya eran inmunes a los rigores del espacio, se lanzó a la voraz conquista de nuevas fronteras.

Antes de hacerlo, sin embargo, y consciente de la existencia de las grandes naves mundo de los Xel'Naga sobre Zerus, los Zerg acometieron el genocidio masivo de sus creadores, asimilando por supuesto todo lo que encontraron interesante o útil. Entre la información obtenida, la Supermente descubrió a los Protoss un peligroso enemigo dada su habilidad psiónica; y a los Terran, una raza aún en los albores de su evolución pero que contaba con un gran potencial psiónico, que podría ser lo que les faltaba a los Zerg para poder enfrentarse a los Protoss con un resultado arrollador.

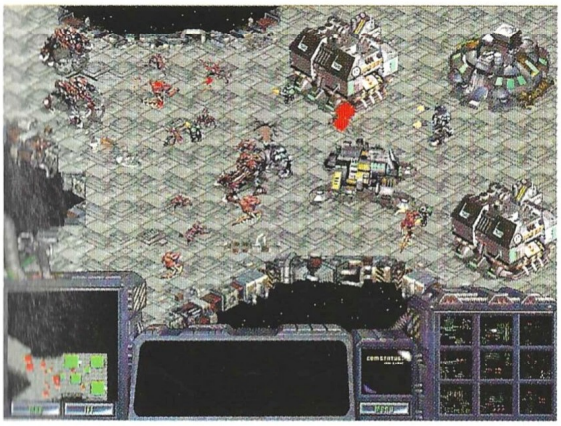
Los Zerg invadieron sin llamar la atención una de las colonias Terran, pero cuando todo estaba dispuesto para asimilación total, los Protoss descubrieron el plan y arrasaron el planeta. La Supermente permitió fascinada que aquello ocurriera, y se limitó a esperar la reacción de los Terran y la evolución de su relación con los Protoss.

Protoss

Las criaturas más perfectas del mundo de Aiur, en perfecta armonía y sintonía con la naturaleza de su planeta selvático, atrajeron la atención de los Xel'Naga por sus formas y capacidad de comunicación telepática colectiva, un nexo que abarcaba a toda la comunidad. Manipulando con paciencia la evolución de estos seres durante miles de años, los Xel'Naga vieron nacer finalmente a los Protoss, que quiere decir los Primeros Nacidos.

Su innata curiosidad y su vertiginoso ritmo de aprendizaje, convencieron a los Xel'Naga para

Los Zerg invadieron sin llamar la atención una de las colonias Terran, pero los Protoss descubrieron el plan y arrasaron el planeta



revelarse a su creación e integrarse en su sociedad. Al principio todo iba maravillosamente bien, y los logros comunitarios de los Protoss no cesaban de sorprender a sus "Padres". Sin embargo, en un momento dado, los individualismos comenzaron a cobrar un protagonismo cada vez más fuerte entre los Protoss, y se subyugaron los avances comunitarios a los personales. Esto dio lugar a disputas entre ellos por primera vez en milenios, y aparecieron facciones tribales enfrentadas.

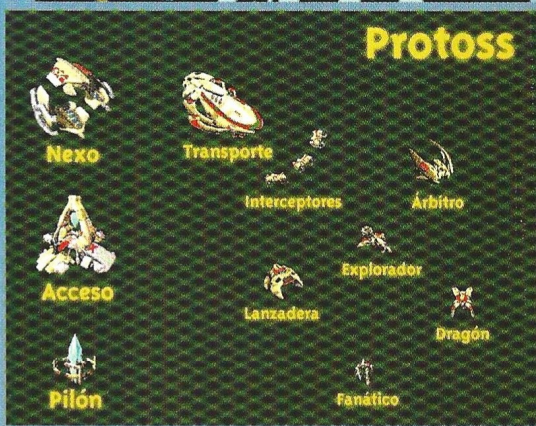
Pronto surgió la desconfianza hacia sus benefactores, y en un arranque degenerado de pura locura, los Protoss se volvieron contra los Xel'Naga, quienes se vieron obligados a huir de Aiur perdiendo en el proceso a varios cientos de miembros de su raza y una nave. Entristecidos por el fracaso, los Xel'Naga se alejaron de Aiur para siempre en busca de otras razas. El vínculo telepático de los Protoss quedó en el olvido.

La situación en el planeta empeoró ostensiblemente hasta dar lugar a una guerra que se prolongó por un eón. Cuando todo parecía perdido, un místico al que más tarde se conocería como Khas descubrió por accidente algo que habían olvidado los Xel'Naga: los Cristales Khaydarin, elemento fundamental de los experimentos protogenéticos. Khas fue capaz de canalizar la energía de los Cristales y vio la futilidad de la lucha que libraban sus hermanos. Con mucho esfuerzo, y adiestrando para ello a jóvenes Protoss alterados con los Cristales Khaydarin, Khas logró terminar con las disputas y unificar a todas las tribus bajo un solo gobierno establecido en forma de castas.

Los Protoss prosperaron y salieron al espacio, alcanzando cientos de mundos que se limita-

PROTOSS
Unidades de combate

La imagen muestra las unidades de combate básicas de los Protoss, junto a las estructuras mínimas necesarias para obtenerlas. Para poder mantener su vínculo psiónico, esta raza necesita de una fuente de energía que además abastezca el consumo de las estructuras y mantiene a las unidades. Este suministro procede del Pilón. Para traer a las unidades al campo de batalla desde su planeta de origen, Aiur, los Protoss utilizan la Fragua y el Nexo –correspondientes a las unidades de tierra y aire respectivamente–.



BLIZZARD ENTERTAINMENT

La situación en el planeta empeoró de forma ostensible hasta dar lugar a una guerra que se prolongó por un eón

ban a observar sin interferir jamás en los asuntos de las criaturas que los habitaban. Una pequeña facción de Protoss, desconfiada de la paz pero amante de su planeta natal, se negaba a acatar al nuevo gobierno. La casta de los Templarios recibió la orden de exterminarla, pero en lugar de hacerlo, se limitó a ocultarlos y tratar de educarlos para la paz. Así nacieron los Templarios Tétricos, más tarde exilados de Aiur en una antigua nave Xel'Naga.

Con el paso del tiempo, los Protoss descubrieron la llegada de los sorpresivos y fascinantes Terran al borde de la galaxia, y les observaron muy de cerca atraídos por sus constantes luchas y su incesante pero seguro avance. No les gustaba su forma de exprimir los recursos de los planetas para dejar parajes yermos detrás, pero su regla de no interferencia les impedía hacer algo. Un buen día, una nave Templaria descubrió unas extrañas sondas de espacio profundo flotando cerca del Sector Koprulu, y al tratar de ahondar en su procedencia utilizando la energía de los Cristales Khaydirin, el comandante descubrió con sorpresa que aquellas criaturas respondían a la intrusión absorbiendo la energía.

ENTREVISTA CON BILL ROPPER

Productor de Starcraft, Lord of the Clans y Diablo 2, este norteamericano de aspecto imponente y carácter afable y divertido, es quizá una de las cabezas pensantes de la industria de los juegos de ordenador más equilibrada, y sobre todo, tiene los pies en la tierra. Al filo del lanzamiento de Starcraft hablamos con él sobre muchas cosas interesantes.

CGW: ¿Qué puedes decirnos de las campañas de Starcraft? Parece ser que van a ser las mejores que se han visto en un juego de estrategia en tiempo real.

BR: Hemos querido que a diferencia de Warcraft II, donde la historia se desarrollaba únicamente en los informes de misión, Starcraft tenga un argumento y un guión que involucren completamente al jugador. Por eso, además de informes de misión, habrá comunicación durante las misiones, al encontrar a un determinado personaje el juego se detendrá para que hables con él, y en numerosos puntos se activarán determinados eventos que enriquecerán la trama del juego.

CGW: ¿Qué evolución supone Starcraft con respecto a Warcraft II?

BR: La evolución más obvia se ha producido en el aspecto gráfico, con una nueva perspectiva tridimensional, y una mayor calidad artística. Pero por encima de esto, hay tres especies únicas y diferentes que obligarán al jugador a emplear distintas tácticas en función de con quién juegue. Será necesario buscar y explotar las habilidades de tu raza, y descubrir los puntos débiles de las otras.

CGW: ¿No crees que uno de los principales factores de éxito de Warcraft II fue la temática fantástico-medieval, y que al explotar el entorno espacial como ya han hecho muchos juegos, Starcraft gustará menos?

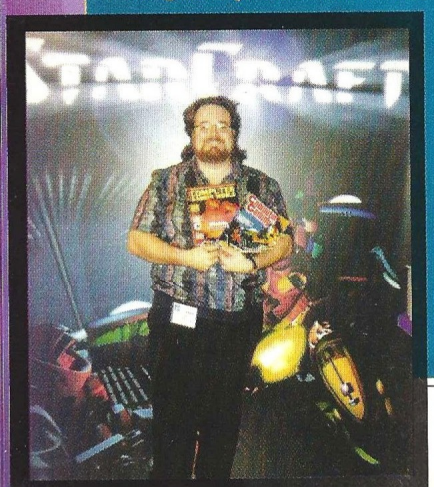
BR: Para Starcraft hemos creado un universo nuevo y diferente. Mucha gente de Blizzard quería aventurarse en el espacio, así que apostamos por un guión sólido que desarrollase una buena historia a lo largo del juego.

CGW: Sin embargo, algunos elementos clave de Warcraft II están presentes en Starcraft, como la jugabilidad, un norte que parecen haber perdido algunos juegos de estrategia en tiempo real.

BR: Si. Starcraft es fácil de aprender pero difícil de dominar. En este género, los desarrolladores buscan extender determinadas áreas del juego, explotando las diferencias que consiguen crear, lo que no siempre se traduce en una buena jugabilidad. Por ejemplo, Dark Reign se concentra en la inteligencia artificial de las unidades, y Total Annihilation en un entorno 3D. A veces el experimento sale bien, pero otras degeneran en problemas difíciles de resolver que terminan afectando a la inteligencia artificial.

CGW: ¿Es pues la inteligencia artificial el mayor escollo a la hora de programar un juego de estrategia en tiempo real?

BR: Ciertamente. Ha llevado décadas desarrollar un ordenador que fuera un maestro en el ajedrez. Este juego tiene muchas menos "unidades" que Starcraft, un "mapa" mucho más pequeño. Tanto nosotros, como las demás compañías, intentamos siempre hacer lo mejor que podemos, pero pasarán varias décadas hasta perfeccionar un buen sistema de IA para un juego.



Uno de los planetas del sector Koprulu se vio infectado por las criaturas y los Protoss no tuvieron más remedio que arrasarlo

Sólo los Xel'Naga y sus criaturas eran capaces de aprovechar los Cristales Khaydarin, y los Protoss se dieron cuenta por ello de que aquellas sondas constituían un grave peligro para todos. Demasiado tarde, descubrieron que cierto mensaje había llegado a la Supermente. Mientras, uno de los planetas del sector Koprulu se vio infectado por las criaturas "alienígenas", y los Protoss no tuvieron más remedio que arrasarlo para impedir que se extendiera la infección.

Equilibrio global

De todo lo anterior, se deduce pues que los Zerg ambicionan a los Terran para asimilar su potencial psiónico y derrotar a los Protoss; los Terran odian a los Protoss por haber arrasado su colonia, pero no saben nada de los Zerg; y los Protoss desean conservar a los Terran quizá como aliados, y ven a los Zerg como una amenaza que es necesario erradicar.

Quizá alguien se pregunte el porqué del extenso resumen acerca de las razas y su historia. Pues bien, por un lado aclara el papel de cada una en el juego, y por otro, ofrece una descripción bastante fiel a la realidad de lo que son, qué habilidades destacan en cada una, y da una ligera idea de la riqueza de Starcraft.

CGW: ¿Tras el éxito de Warcraft II y Diablo, por qué hacer una aventura gráfica (Lord of the Clans) cuando parece un género anticuado? Además, es la primera aventura de Blizzard, y podría no salir bien.

BR: Nadie creía en nuestros juegos cuando empezamos a trabajar en ellos. Cuando Westwood hizo Dune 2, que es el padre de la estrategia en tiempo real, quisimos aportar nuestro granito de arena con algo que nos apetecía y que tuviera un elemento que echábamos de menos: poder jugar contra otras personas. Nadie apostó por ello, y aún hoy día jugadores de todo el mundo siguen enganchados a Warcraft2. Cuando empezamos Diablo, nos dijeron: "el género de rol está muerto". Diablo no es un juego de rol, pero combinaba algunos de sus elementos con acción y aventura. Lo hicimos y ya está. No nos suelen preocupar los estudios de mercado, normalmente hacemos lo que nos apetece. Ante todo, somos jugadores, así que creamos cosas que nos apetece jugar. La gente que diseñó Warcraft II estaba por la labor de hacer una aventura, y están en ello.

CGW: ¿Realmente existe esa independencia a la hora de crear juegos?

BR: Aquí sí. Al igual que en el cine, la industria de los juegos se rige por las cosas que mueven a las masas: títulos tipo Doom, clones de Warcraft II... Nosotros preferimos hacer lo que nos gusta.

CGW: ¿Es Lord of the Clans una aventura clásica, como Monkey Island?

BR: En cierta forma, sí. Ojalá sea tan bueno como Monkey Island 3. La última aventura de Lucas es brillante, posiblemente la mejor de la historia.

CGW: La cuestión argumental parece haberse convertido en algo muy importante para Blizzard. En Diablo había una magnífica historia en el manual que se reflejaba poco dentro del juego. ¿Sucederá lo mismo en Diablo 2?

BR: En absoluto. La historia se desarrollará con el juego, de ahí la división del juego en cuatro actos. Tenemos todo un equipo de personas dedicado a buscar los momentos idóneos para resaltar pedacitos de guión que merezcan la pena. Además, habrá diálogos, secuencias animadas que ilustren victorias y derrotas, y en general, una atmósfera más envolvente.

CGW: ¿Cómo se integra esta filosofía dentro del juego?

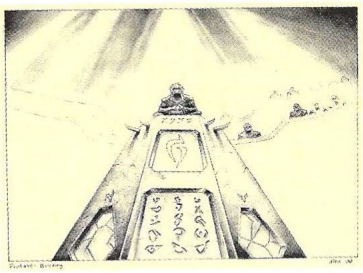
BR: Por ejemplo, no tendrás que completar todas las misiones de una zona para pasar a la siguiente, pero si lo haces o no, esto influirá sobre el comportamiento de los personajes que te encuentres y en el desarrollo de la historia. En el primer acto, podrías encontrar algo cuya utilidad desconoces, y en el tercer acto descubrir para qué sirve. Entonces un personaje te proporcionará un medio para retroceder hacer algo en ese lugar. En Diablo era más importante salvar al mundo que a Tristam, y nunca se tuvo la sensación de haber liberado la aldea. Este tipo de cosas cambiará en diablo 2, adquiriendo una mayor importancia.

CGW: Y después de Starcraft, Lord of the Clans y Diablo 2, ¿qué? ¿Quizá una reedición de Warcraft 2 mejorada, como Westwood con Dune 2000?

BR: No lo sabemos, no nos gusta trabajar en demasiadas cosas a la vez. Cuando terminemos un proyecto y recuperemos fuerzas, exploraremos un poco el futuro, pensando en qué nos apetece hacer, y revisando lo que la tecnología nos permitirá crear, aunque sin llevarla al límite. Hay compañías como Origin que llevan los requisitos del sistema hasta el límite teniendo en cuenta la tecnología existente, nosotros preferimos que juegue todo el mundo, y nos quedamos en unos requisitos más modestos, lo que nos impide obtener el máximo partido de las tecnologías punta.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Tanto el modo multijugador como las campañas transcurren en un amplio espectro de escenarios que cubren desde el espacio a la superficie planetaria



Uno de los cambios más sustanciales con respecto a Warcraft II es la inexistencia de un equilibrio unidad a unidad y estructura a estructura. En el anterior título de estrategia de Blizzard toda unidad y estructura humana tenía su contrapartida orca, mientras que en Starcraft no es así, sino que existe más bien un cierto equilibrio global. Mientras que una raza es más resistente que otra, sus unidades se mueven más despacio, y quizá sean más baratas de producir. En cuanto a la tercera, es posible que su potencial de fuego en determinadas circunstancias sea mayor.

Mediante este equilibrio global, Starcraft obliga al jugador a buscar la estrategia más adecuada para cada situación, y aunque siempre se necesite una cantidad mínima de recursos, el tipo de estructuras a construir y las unidades que saldrán de ellas puede ser muy variable –si bien siempre habrá una infraestructura base común a casi todas las situaciones– en función del objetivo a lograr y los medios de que se dispone para ello.

Múltiples escenarios

Tanto el modo multijugador como las campañas (que abarcan un total de 30 misiones, 10 por raza), transcurren en un amplio espectro de escenarios que cubren diversos estadios del combate, desde el espacio a la superficie planetaria. No siempre el objetivo de una misión será exterminar al enemigo, ya que se han retomado ciertos elementos de rol que pueden marcar distintos fines en un escenario, como escoltar a alguien hasta un determinado lugar, o activar un ordenador en alguna parte para desconectar las defensas enemigas y rescatar a un comandante.

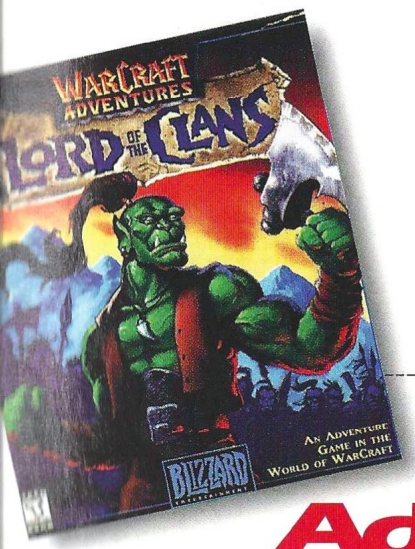
Otro de los cambios que se hacía necesario, sobre todo teniendo en cuenta la evolución sufrida por el género de estrategia en tiempo real en los últimos doce meses, era el terreno, que ahora forma parte activa del combate gracias a la importancia de sus diferentes alturas y elementos como la neblina de guerra, que en combinación con la línea de visión de las unidades permite orquestar ataques por sorpresa.

Cuanto más, mejor

Al igual que en Warcraft II, Starcraft posee por supuesto un editor de escenarios y campañas y opción multijugador. El editor es el más potente creado por Blizzard, ya que no sólo sirve para diseñar escenarios, sino que permite integrar sonidos y animaciones, descripciones y elementos especiales para crear una campaña completa en condiciones. En cuanto a la opción multijugador, bueno, no existe ningún juego en el mercado con tantas posibilidades y tan interesantes.

El soporte por excelencia para multijugador será un remodelado Battle.net, ya utilizado para Diablo, un servidor gratuito que servirá además como punto de encuentro para los jugadores de Starcraft. Hace más de un mes que alrededor de 6.000 jugadores de todo el mundo disfrutan de Starcraft en Internet como parte del proceso de control de calidad de Blizzard, y es impresionante comprobar que prácticamente a cualquier hora del día, hay unas 1.000 partidas en desarrollo. Entre dos y ocho jugadores podrán tomar parte al mismo tiempo en un escenario, y una de las modalidades más interesantes, permite que un mismo jugador asuma el control de las tres razas.

Aunque como ya hemos dicho al principio, Starcraft estará probablemente disponible en su versión americana cuando estés leyendo estas páginas, vamos a esperar a que esté a punto de salir la edición española para analizar en profundidad sus entresijos, aunque estamos en condiciones de adelantar que desde luego, la espera habrá merecido la pena, y que por primera vez en mucho tiempo, tanta expectación está justificada por un sólido juego que de momento, no parece tener fisura alguna. Buenas ideas como la combinación de dos unidades para crear una tercera más poderosa, o gigantescas naves que transportan pequeños cazas, no surgen todos los días en estos juegos, y Starcraft cuenta con esto y mucho más.



Warcraft Adventures: Lord of the Clans

El universo de Warcraft sigue en expansión, esta vez con una aventura gráfica que quizá, esté terminada para el verano. Un enorme equipo lleva cerca de un año trabajando incansablemente en la que promete ser una de las producciones más ambiciosas de Blizzard. Tanto es así, que se han contratado los servicios de dos empresas externas para las divisiones artística y de animación del juego, superándose en total el centenar de personas.

La cantidad de imágenes creada hasta la fecha sólo para animación, es simplemente abrumadora: más de 40.000. Hay 150 artistas dedicados en exclusiva a ellas, lo que puede dar una idea de la calidad que se puede esperar.

El guión del juego, con un punto de partida medianamente sencillo, se complica progresivamente hasta llegar a un desenlace digno de la mejor película, recorriendo por el camino muchos lugares que el jugador de Warcraft II reconocerá inmediatamente, y presentando personajes procedentes de Warcraft y Warcraft II. La historia despega exactamente donde terminó la expansión de Warcraft II.

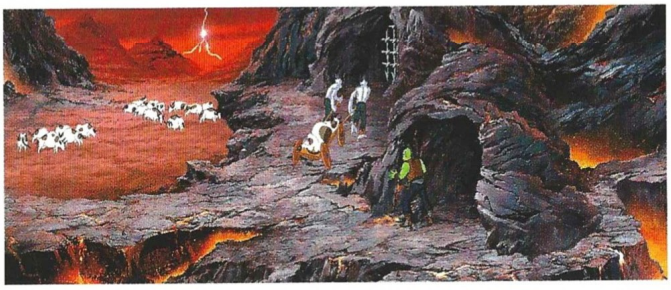
UN ORCO, protagonista

Thrall es el indiscutible centro de los acontecimientos que se desarrollan en el juego. Su padre, Durotan, fue asesinado por dos orcos de un clan rival, y el pobre Thrall se vio esclavizado por el malvado Blackmoore durante años, sin haber conocido jamás a miembro alguno de su pueblo, sus raíces, ni su historia. Reuniendo a los clanes bajo su mando, Thrall tendrá que recuperar Azeroth para los suyos.

Trazas de éxito

Thrall, un joven orco criado en esclavitud por el Teniente Blackmoore tras ser asesinada la familia del orco, es condenado a muerte tras rebelarse contra su amo. El juego da comienzo con Thrall encerrado en una celda de la cual debe escapar. Según nos contaba Bill Ropper, "salir de la celda es sencillo, e inmediatamente aprenderás a interaccionar con el mundo de Azeroth".

Thrall encontrará en su huida a los primeros orcos que conoce en su vida, y poco a poco, descubrirá a los distintos clanes y a viejos héroes de la guerra contra los humanos, como Grom Hellscream, Orgrim Doomhammer e incluso la mismísima Reina Dragón Alexstrasza. El objetivo final de Thrall será reunir a todos los cla-



nes orcos bajo el mismo estandarte y recuperar una vez más el mundo de Azeroth.

Con un equipo tan grande trabajando en el juego, éste ha contado con numerosos puntos de vista sobre las mismas situaciones que ha permitido no sólo equilibrar ciertos aspectos, sino enriquecer enormemente cada detalle de su desarrollo. El interfaz del juego será muy similar al de Monkey Island 3 –o si se quiere, a Full Throttle–, algo ya familiar para el jugador y que no necesita de remodelación alguna.

A pesar de tratarse de una historia bastante seria, esto no es impedimento para introducir una buena dosis del sentido del humor que ya ofrecía Warcraft II en pequeñas entregas, consiguiéndose así una adecuada mezcla casi imprescindible en toda aventura. A esto contribuirá mucho el que se utilicen personajes de los dos juegos anteriores de la saga Warcraft, cuyas vidas se han visto alteradas con el paso del tiempo.

Por ejemplo, Zuljin, un temible bandido en Warcraft II, ahora vende chatarra; y el antes todopoderoso Orgrim Doomhammer, terrible en la batalla, se ha vuelto un respetable abuelete que no para de contar viejas batallas.

La estrategia en la aventura

Además de los personajes, también habrá lugares conocidos, como el Altar de las Tormentas y el Templo de los Condenados, todo pensado para que el jugador de Warcraft se sienta como en casa y pueda contemplar Azeroth desde un punto de vista diferente, a lo que contribuirán no sólo las ilustraciones y pantallas de juego, sino el mapa a vista de pájaro que como en Monkey Island 3, ofrecerá una vista general de los lugares a los que puede ir Thrall.

Quizá alguno se haya hecho ya la pregunta a estas alturas, y la respuesta es no. No habrá combates en Lord of the Clans, no al menos controlados por el jugador. Lo que sí habrá es magia, ya que en un momento dado del juego, Thrall tendrá que aprender los antiguos métodos orcos, que incluyen un total de seis hechizos con un uso específico dentro del juego.

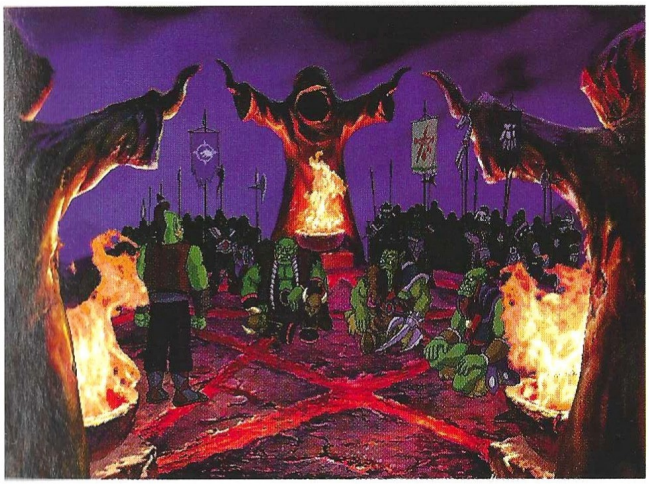
La introducción de la magia será sin duda otro elemento diferenciador en esta aventura. Uno de los hechizos, "polymorph" (algo así como transformación), permitirá a Thrall convertirse o convertir a otro en otra criatura, pero para ello debe tener algo de dicha criatura. Para ilustrar tan críptica explicación, un ejemplo: Thrall tendrá que infiltrarse en una Escuela de Grifos, pero obviamente, si lo hace como orco no durará ni un segundo. Necesitará encontrar algo, posiblemente una pluma, que le permita

COMO EN EL CINE

La integración de las diferentes partes que conforman una misma secuencia, pasa por diversos estadios en los que se mezclan imágenes en color con elementos en blanco y negro que vendrían a ser los "bocetos" de la animación. Cada uno de los fragmentos de la secuencia está elaborado por un equipo diferente, y después se envían a un coordinador que junto a sus colaboradores, crea la secuencia final.

LUGARES FAMILIARES

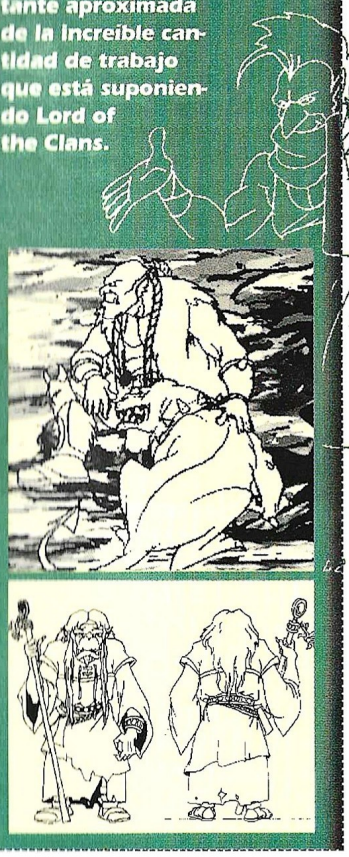
La escuela de Grifos y el Templo de los condenados, dos estructuras procedentes de Warcraft II, serán dos de los lugares que Thrall visitarán en su aventura. Para recrear estos edificios, se han empleado los mismos modelos utilizados en el juego de estrategia, así que es imposible encontrar diferencia alguna.



Todo está pensado para que el jugador de Warcraft se sienta como en casa y pueda contemplar Azeroth desde un punto de vista diferente

A MANO ALZADA

Miles de bocetos como éstos, realizados en su mayoría a mano alzada, han sido necesarios como paso previo a la creación en ordenador. Detalles como la cabeza de Alexstrasza, o las diversas posiciones de Gazlowe, proporcionan una idea bastante aproximada de la increible cantidad de trabajo que está suponiendo Lord of the Clans.



convertirse en grifo para poder colarse en el edificio.

Los mismos guionistas que escribieron Warcraft II se ocupan del guión y los puzzles de Lord of the Clans, así que la sensación que tendrá el jugador será la ya familiar pertenencia al mundo de Azeroth. Quizá esto sea un aliciente para que los jugadores de Warcraft II que nunca han tocado una aventura, se decidan a entrar en este género de la mano de Lord of the Clans.

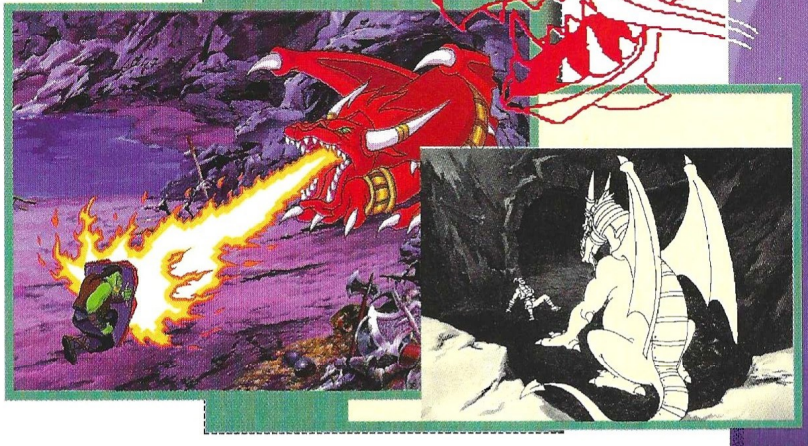
Al tiempo

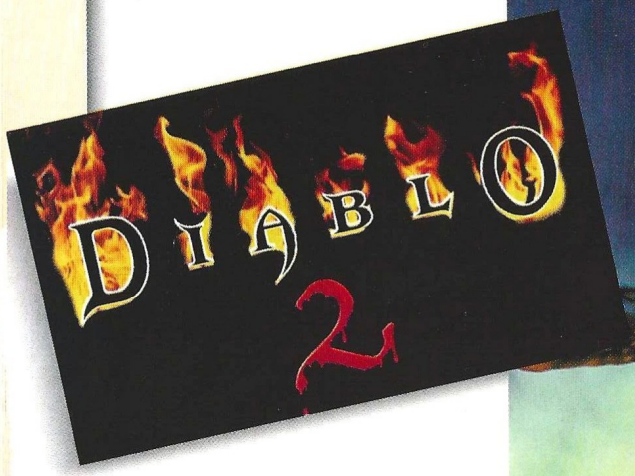
Los puzzles que se podrán encontrar en el juego abarcan casi todos los tipos conocidos, desde los basados en objetos y su combinación en inventario, hasta los lógicos que de alguna forma se relacionan con el mundo del juego (como un primer plano de algo que tenga botones para manipular). También habrá por supuesto, múltiples situaciones que resolver, como la explicada anteriormente en la Escuela de Grifos.

Al tratarse de una aventura gráfica, resulta inevitable que el desarrollo sea bastante lineal, aunque para llegar desde el principio hasta el final, no haya que hacer necesariamente todas las cosas siempre en el mismo orden. Según Blizzard, junio será la fecha de lanzamiento de Lord of the Clans, aunque como siempre, ver para creer. Mientras tanto, habiendo tenido la oportunidad de conocer el guión completo del juego, hemos de decir que muy posiblemente sea la aventura más atractiva que se está preparando en estos momentos, y si nada sale mal, dará mucho que hablar en los próximos meses.

EL FAVOR DE LOS DRAGONES

Thrall conocerá a Alexstrasza y Deathwing, ambos procedentes de Warcraft II y su expansión. Enfrentados por la pertenencia de un objeto, estos dragones requerirán la ayuda del joven orco para resolver sus diferencias. Si tiene suerte, Thrall podrá recuperar el favor de los dragones para participar en la batalla final contra los humanos.





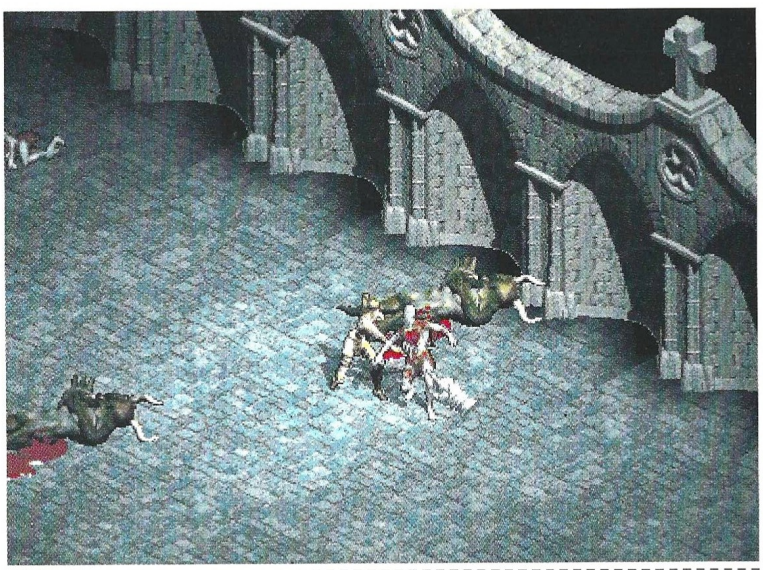
Diablo 2

De este título, que aún tiene mucho que recorrer en su andadura hasta su fecha de lanzamiento, hay una cosa clara: sus creadores han decidido diseñar una experiencia más envolvente, con nuevos personajes, monstruos, hechizos y escenarios, manteniendo la premisa de que es una secuela que ha de seguir una trama argumental sólida y coherente. Los héroes de Diablo desaparecerán para dar paso a cinco nuevos, entre los que destaca la Amazona, una especie de cruce entre la rogue y el guerrero de Diablo.

Tras contener al espíritu de Diablo al final del primer juego –el Señor del Terror nunca llegó a morir realmente, simplemente perdió su forma física–, el héroe que realizó tal proeza viajó hacia el este para terminar sucumbiendo a la voluntad del Maligno. Ahora, Diablo prepara un ejército para conquistar el mundo entero, no una simple ciudad.

Este será uno de los cambios más espectaculares de Diablo II con respecto a su predecesor: cuatro actos, cada uno de ellos con una ciudad y sus correspondientes dungeons o mazmorras. Los héroes podrán avanzar y retroceder entre los distintos escenarios, descubriendo poco a poco los planes de Diablo y sus lugartenientes. Probablemente, el primer enemigo a vencer será Andariel, la más poderosa de los Demonios Menores, quien se habrá introducido en el monasterio de las Hermanas del Ojo Ciego para crear un ejército de Rogues.

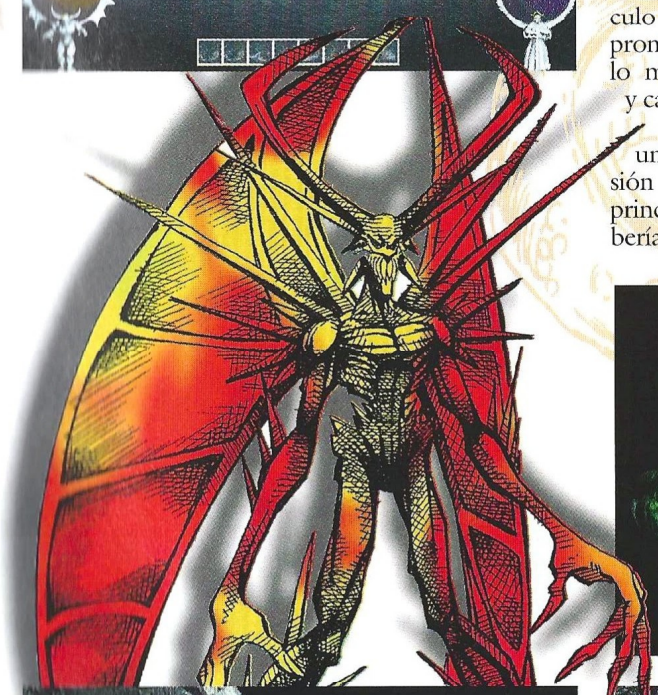
Si una de las principales quejas de los jugadores de todo el mun-

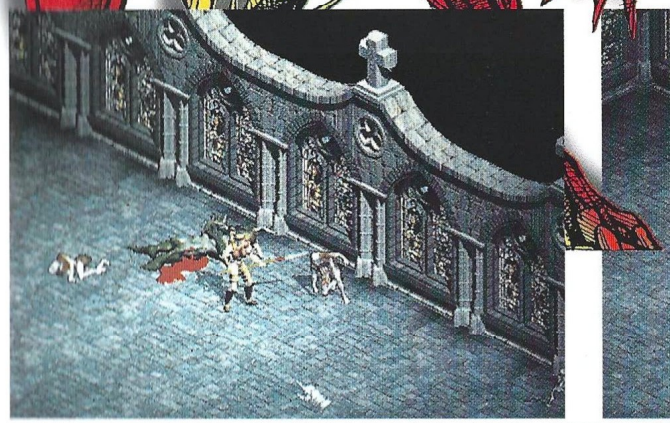


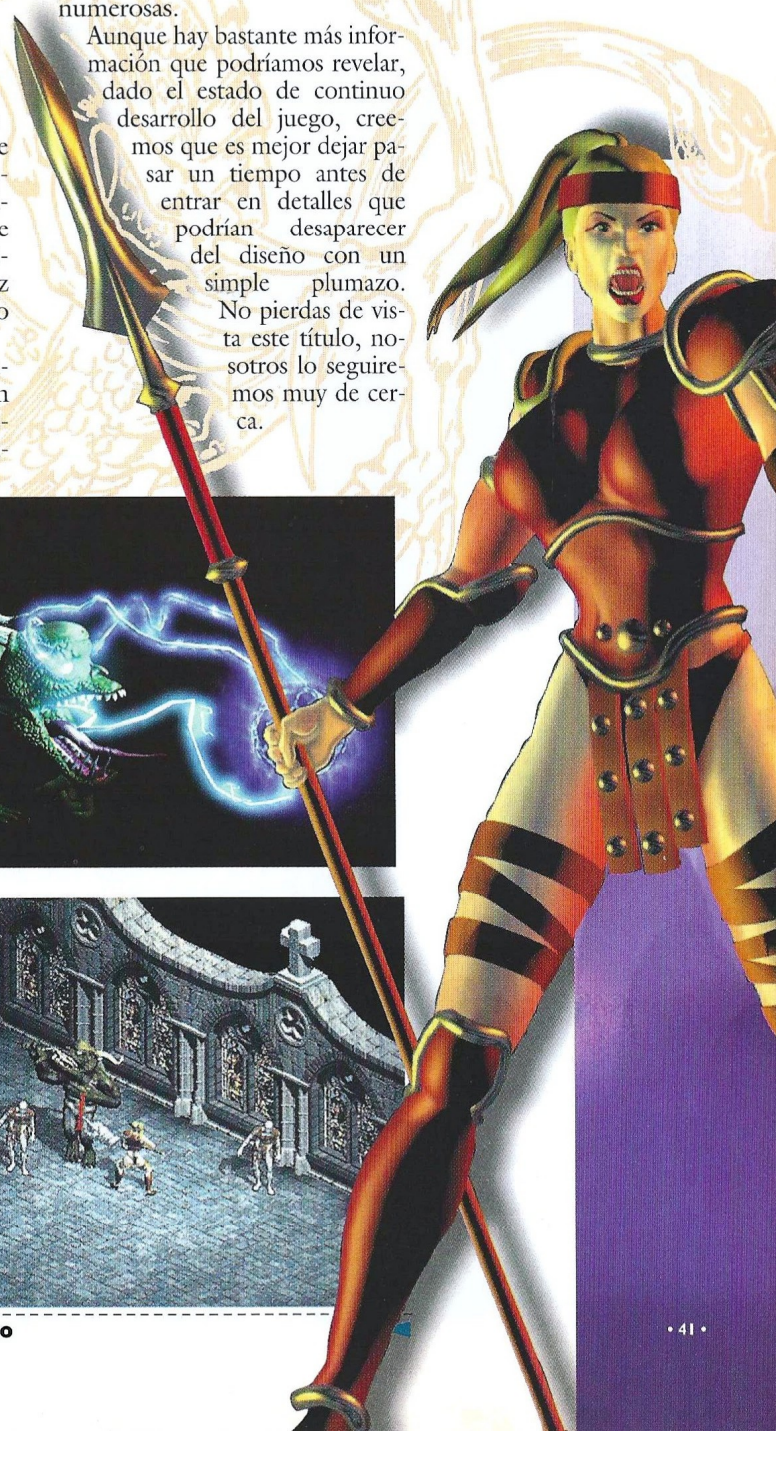
Los héroes de Diablo desaparecerán para dar paso a cinco nuevos, entre los que destaca la Amazona

do con Diablo, fue la falta de vida de Tristam y la poca credibilidad de sus personajes, Diablo II acallará a los críticos con la recreación de un impresionante espectáculo visual que promete no sólo más solidez y calidad, sino además una extensión que en principio, debería como mínimo cuadruplicar el tiempo de juego de Diablo. Las ciudades tendrán alrededores que explorar, y las misiones serán mucho más numerosas.

Aunque hay bastante más información que podríamos revelar, dado el estado de continuo desarrollo del juego, creemos que es mejor dejar pasar un tiempo antes de entrar en detalles que podrían desaparecer del diseño con un simple plumazo. No pierdas de vista este título, nosotros lo seguiremos muy de cerca.







Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS

Los últimos meses han dejado en muchos ordenadores varias decenas de juegos sin terminar que por uno u otro motivo, se resisten a ser completados. Con esta selección de trucos podrás tenerlo mucho más fácil.

Aventura / Rol

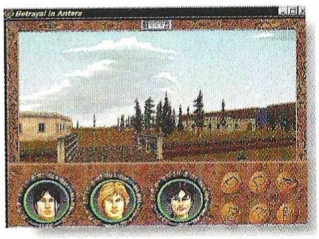
Betrayal in Antara

Pulsa CTRL-SHIF-Z para activar una ventana y teclear los códigos.

1 **some call me tim** Mata a todos los enemigos

2 **supermarket for the rich** Activa el inventario, lleno de armas, armadura y pociones

3 **why am i so dull** Maximiza las estadísticas



4 **gotta have magic** Aprender todos los hechizos

5 **ask a glass of water** Teleporta al grupo al principio del capítulo

6 **man does my leg hurt** Cura al grupo

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

7 **uranus** Tecléalo en la pantalla de opciones después de empezar una partida nueva y podrás viajar a cualquier parte.

8 **lobstergirl** Tecléalo en la pantalla siguiente a la huida para ver el subjuego oculto.

9 **allclips** Tecléalo en Book of the Game para ver todos los vídeos en la página de Grail Vision.

Evidence

Usa estas teclas durante la fase correspondiente de juego.

10 **C+V** Ganar la persecución de coches y lanchas en la parte 3D del final del juego.

11 **C+F** Vida y munición al máximo en las escenas 3D (hospital y metro)

Star Trek: Borg

12 **obey** Salta al siguiente punto de decisión o puzzle.

13 **borg o hugh** Salta las secuencias donde eres un Borg

Estrategia

Age of Empires

Teclea los códigos en el cuadro de conversación (chat).

14 **Diediedie** Todas las unidades mueren

15 **resign** Te rindes

16 **reveal map** Revela el mapa completo

17 **pepperoni pizza** 1000 de comida

18 **coinage** 1000 de oro

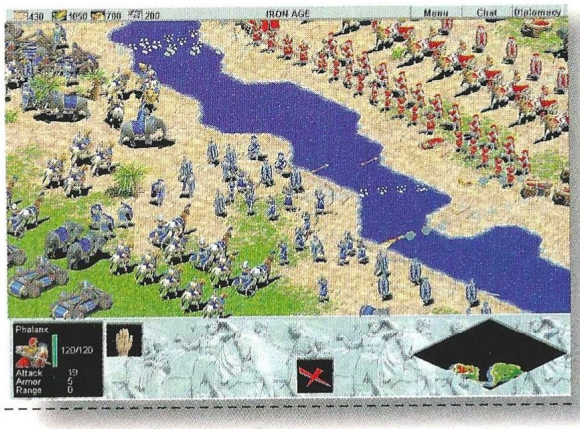
19 **woodstock** 1000 de madera

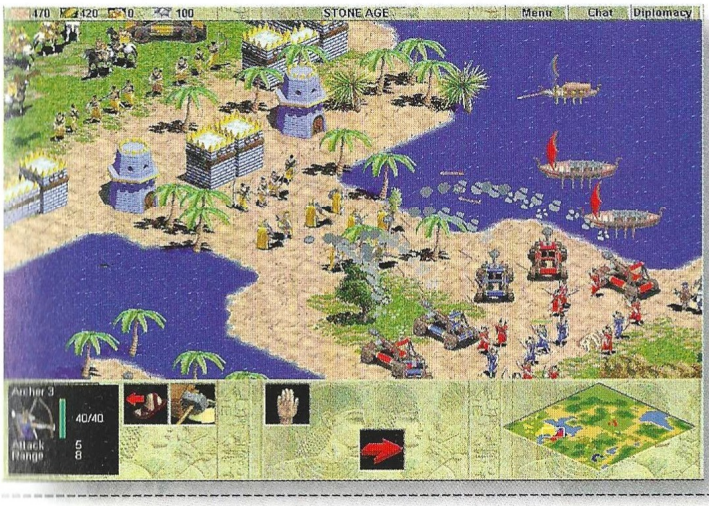
20 **quarry** 1000 de piedra

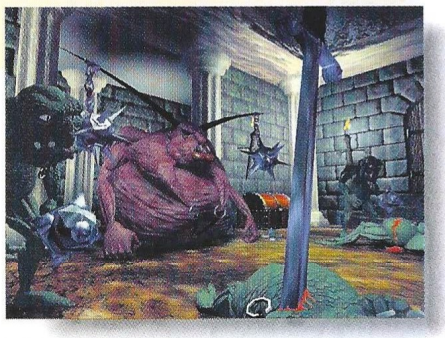
21 **no fog** Elimina la neblina de guerra

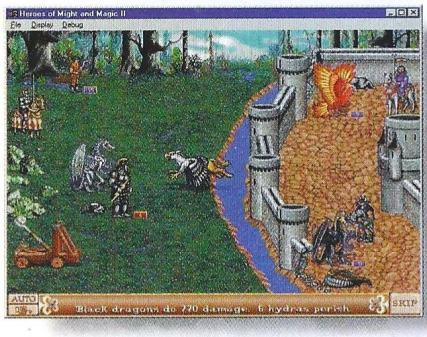
22 **hari kari** Suicidio

23 **medusa** Los aldeanos se convierten en medusas, quienes al morir se transforman en jine-









tes negros, quienes a su vez al morir, se convierten en catapultas pesadas.

24 photon man Te da un soldado futurista
25 gaia Te permite controlar a los animales
26 flying dutchman Cambia tus destructores por hombres voladores que pueden sobrevolar tierra
27 steroids Concede todas las unidades y mejoras
28 home run Ganas el escenario
29 kill# Derrota al jugador que ha comenzado en la posición #
30 bigdaddy Te da una unidad dentro de un coche con un lanzacohetes

Birthright: The Gorgon's Alliance

Durante el juego, pulsa F3 e introduce los códigos.

31 syncash 500 barras de oro
32 synadv Juegas cualquier aventura

Blood & Magic

Mantén pulsada la tecla ALT mientras tecleas los códigos. Si generas alguna criatura, también la tendrá el ordenador.

33 fog?whatfog? Muestra el mapa completo
34 boost Maná máximo
35 elminster Todas las opciones de investigación
36 shadow Wraith
37 body guard Guardián
38 smog Wyrm
39 yogi Ranger
40 concrete Golem de piedra
41 acolyte Golem básico
42 father Clérigo
43 wolverine Druida
44 fatal attraction Furia
45 flying monkeys Gárgola
46 raise dead Ghoul
47 alaska Gnomo
48 merv Grifo
49 needs food badly Guerrero
50 merlin Mago
51 dead flesh Zombi
52 microsquish Juggernaut

Estos tres últimos sólo funcionan en el nivel Harvest of Horrors cuando juegas como Redfang the Reaper:

53 mother in law Arpía
54 gremlin Encantadora
55 jareth Goblin

Dungeon Keeper

56 ENTER (teclado numérico) Activa un menú con trucos

Heroes of Might & Magic II

Si usas los códigos se te tachará de tramposo al ganar.

57 911 Ganar el escenario
58 1313 Perder el escenario
59 32167 Otorga al héroe seleccionado cinco dragones negros
60 8675309 Revela todo el mapa

Imperium Galactica

Para activar los trucos, mantén pulsado SHIFT y teclea karoly durante el juego.

61 c Todas las colonias e inventos
62 v 100.000 créditos

Master of Orion II: Battle at Antares

Durante el juego, mantén pulsado ALT mientras tecleas los códigos.

63 canbonly1 Los jugadores del ordenador se unen contra ti
64 crunch Tecléalo en la pantalla de un planeta para acabar los edificios en construcción.
65 einstein Toda la tecnología
66 iseeall Muestra todos los planetas y jugadores
67 menlo Termina la investigación de tecnología en curso.
68 moola 1000 BC

Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS

M.A.X.

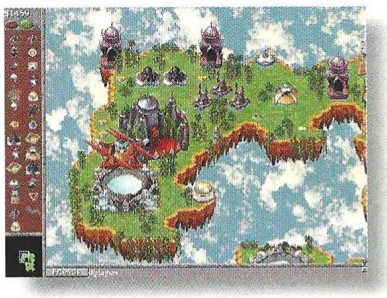
69 **maxammo** Recarga munición
70 **maxsurvey** Revela todos los recursos
71 **maxspy** Revela a todos los enemigos
72 **maxsuper** La unidad elegida sube hasta nivel 30
73 **maxstorage** Llena las unidades de carga

Myth: The Fallen Lords

74 ESPACIO Mantén pulsada esta tecla al seleccionar Nuevo Juego para acceder a cualquier misión.

Netstorm

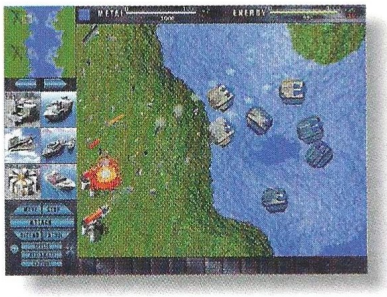
75 **.cheatorama 8675309** Tecléalo en el cuadro de conversación (chat) y podrás jugar cualquier misión de campaña, activando además un menú para conseguir 10.000 cristales.



Settlers 2

Durante el juego, teclea THUNDER para activar los códigos.

76 ALT-F7 Ver todo el mapa
77 ALT-1 a ALT-7 Ajustar la velocidad del juego



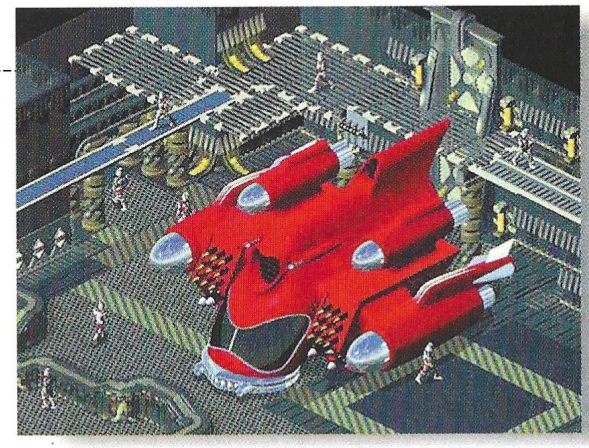
Total Annihilation

Los códigos sólo funcionan en multijugador o en el modo escaramuza (skirmish). Deben ser tecleados desde el cuadro de mensajes.

78 +atm 1.000 de metal y energía
79 +doubleshot Todas las armas hacen el doble de daño
80 +nowisee Mapa completo y desactiva el campo de visión
81 +radar 100% de cobertura para el radar
82 +iwin Ganar misión

X-COM: Apocalypse

Hay dos activaciones de trucos: uno para la ciudad y otro para la pantalla táctica. Para acceder a cualquiera de ellos, mantén pulsado ALT en el interfaz principal y teclea ufo cheat para la ciudad o tac cheat para la pantalla táctica. Debes recibir confirmación en ambos casos. Para cancelar el modo trucos, pulsa ALT-ESCAPE.



Ciudad

83 ALT+ (teclado numérico) Sumar 1 a todo el equipo
84 ALT-a Activar/desactivar la opción "autosave"
85 ALT-c Los UFO se estrellan
86 ALT-d Activar/desactivar truco mapa de dimensión
87 ALT-f Activar/desactivar truco construcción de estructuras en la base
88 ALT-g Probar dimensión alien
89 ALT-m Consigues 100.000 $
90 ALT-n muestra el número de aliens en los edificios
91 ALT-p Activar/desactivar terminar proyecto en el momento
92 ALT-q Activar/desactivar permitir toda la fabricación
93 ALT-r Activar/desactivar permitir toda la investigación
94 ALT-v Activar/desactivar ver UFOpedia
95 ALT-x Consigues un vehículo de cada clase
96 ALT-z Muestra las conexiones de todo el mundo

Pantalla táctica

97 ALT-t Activar/desactivar modo entrenamiento
98 ALT-k Matar a todas las unidades hostiles
99 ALT-w Activar/desactivar peso
100 ALT-i Activar/desactivar invencibilidad
101 ALT-h Activar/desactivar terreno oculto
102 ALT-v Activar/desactivar unidades ocultas

Acción

Abe's Oddysee

En la pantalla principal, mantén pulsado SHIFT mientras tecleas los códigos con los cursores (i=izquierda, d=derecha, a=arriba, b=abajo)

103 **aidididb** Ver todas las escenas animadas

104 **bdididia** Permite seleccionar cualquier nivel

Blood

Pulsa t y teclea los códigos

105 **bunz** Todas las armas y munición

106 **capinmyass** Modo dios

107 **clarice** 100 de vida

108 **eva galli** Activa/desactiva "clipping"

109 **funky shoes** Botas saltarinas

110 **goonies** Muestra completamente el mapa

111 **griswold** Armadura completa

112 **hongkong** Todas las armas y munición infinita

113 **idaho** Todas las armas y munición máxima

114 **jojo** Modo borracho

115 **keymaster** Consigues todas las llaves

116 **mario** Salto de nivel

117 **montana** Todos los objetos de inventario

118 **mpkfa** Modo dios

119 **nocapinmyass** Desactiva el modo dios

120 **spork** 200 de vida

121 **tequila** armas duales

122 **voorhees** Modo dios corto

Blood Omen: Legacy of Kain

En cualquier momento del juego, pulsa estas combinaciones de movimientos (a=arriba, b=abajo, d=derecha, i=izquierda, t=ataque, c=acción, s=salto):

123 **a, d, t, c, a, b, d, i** Vida al máximo

124 **d, d, t, c, a, b, d, i** Magia al máximo

125 **i, d, t, c, a, b, d, i** Ver Diario Oscuro

Carmageddon

En la pantalla donde seleccionas el mapa, vehículo, o comienzas la carrera, teclea enable para activar los trucos (lo que además te dará acceso a todos los circuitos y vehículos). Durante el juego pulsa F4 para ir cambiando de modo hasta que aparezca CHEAT MODE, y entonces podrás usar los trucos.

126 **F5** Reparación completa

127 **F6** Activar/desactivar invulnerabilidad

128 **F7** Añade 30 segundos al cronómetro

129 **F8** Activar/desactivar cronómetro

130 **F10** Incrementar contador de vueltas

131 **F11** 5.000 créditos

132 **F12** Alternar entre las cámaras de los competidores (sólo la externa)

133 **SHIFT-F6** Mostrar oponentes en el mapa

134 **SHIFT-F7** Añadir 300 segundos al cronómetro

135 **SHIFT-F11** Incrementar el contador de checkpoint

136 **CTRL-1** (teclado numérico) Modo vuelo, usa las teclas de movimiento normales. El 5 del teclado numérico te deposita en el suelo, y las teclas 6 y 9 controlan la inclinación.

137 **0** Bonus

138 **1** Mega Bonus

139 **2** Peatones pegados al suelo

140 **3** Peatones gigantes

141 **4** Peatones explosivos

142 **6** Peatones acelerados

Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS

143 7 Invulnerabilidad
144 8 Reparación gratuita
145 0 Reparación instantánea
146 SHIFT-0 Cronómetro congelado
147 SHIFT-1 Habilidad submarina
148 SHIFT-2 Bonus de tiempo
149 SHIFT-5 Congelar oponentes
150 SHIFT-6 Congelar policías
151 SHIFT-7 Turbo para oponentes
152 SHIFT-8 Turbo para policías
153 SHIFT-9 Alterar la gravedad
154 ALT-0 Modo pinball
155 ALT-1 Escalar muros
156 ALT-2 Rebotar
157 ALT-3 Suspensión de gelatina
158 ALT-4 Mostrar peatones en el mapa
159 ALT-5 Rayo para peatones
160 ALT-6 Neumáticos grasientos
161 ALT-7 Amplificador de daño ACME
162 SHIFT-ALT-2 Freno instantáneo
163 SHIFT-ALT-4 Turbo
164 SHIFT-ALT-5 Mega turbo
165 SHIFT-ALT-6 Peatones ciegos
166 SHIFT-ALT-8 5 recuperaciones gratis
167 SHIFT-ALT-9 Coche de granito
168 CTRL-3 Cosecha de peatones

Extreme Assault

Teclea oh dear en el menú principal para activar los códigos.

169 ALT-1 Munición al máximo
170 ALT-2 Mejora el arma seleccionada
171 ALT-3 Energía al máximo
172 ALT-4 Invulnerabilidad
173 ALT-6 Completar la misión
174 ALT-7 Desactivar enemigos
175 ALT-8 Modo helicóptero
176 ALT-9 Modo tanque

Frogger

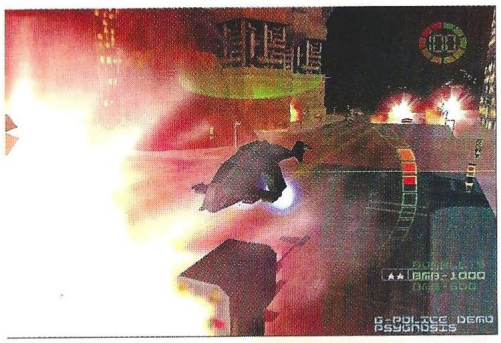
En el modo un jugador, pausa el juego y teclea los códigos muy despacio e incluyendo los espacios. Aparecerá un mensaje confirmando la entrada del código.

177 **no more road splats** Vidas infinitas
178 **show me more zones please** Abrir todas las zonas
179 **way too hard for the likes of me** Abrir todos los niveles

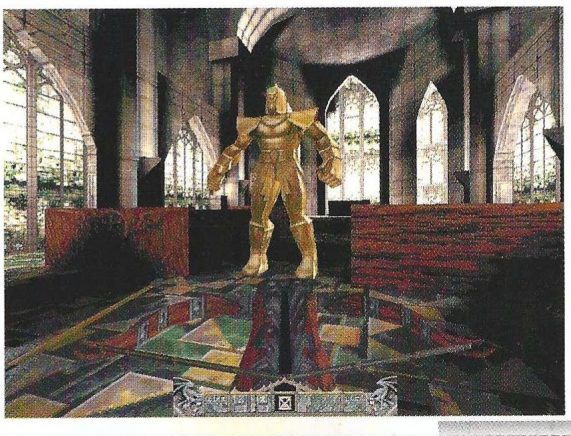
G-Police

Teclea los códigos en el menú principal.

180 **pantalon** Todas las misiones secretas (en el menú de entrenamiento)
181 **doobies** Escudos infinitos (no podrás pasar la misión)



182 **mrticky** Armas infinitas (no podrás pasar la misión)
183 **madgav** Nivel 1
184 **dolman** Nivel 2
185 **sonagav** Nivel 3
186 **aceduf** Nivel 4
187 **jojogun** Nivel 5
188 **wenski** Nivel 6
189 **saeggy** Nivel 7
190 **mazman** Nivel 8
191 **dazman** Nivel 9
192 **delucs** Nivel 10
193 **andoooo** Nivel 11
194 **kimbchs** Nivel 12
195 **andymac** Nivel 13
196 **yerman** Nivel 14
197 **ollieb** Nivel 15
198 **theyolk** Nivel 16
199 **tonymash** Nivel 17
200 **andycrow** Nivel 18
201 **bionic** Nivel 19
202 **tslater** Nivel 20



203	**iainthod**	Nivel 21
204	**jonritz**	Nivel 22
205	**clairec**	Nivel 23
206	**stevebot**	Nivel 24
207	**angusf**	Nivel 25
208	**euanlec**	Nivel 26
209	**edfire**	Nivel 27
210	**stubomb**	Nivel 28
211	**thonboy**	Nivel 29
212	**jimmac**	Nivel 30
213	**pugger**	Nivel 31
214	**rossco**	Nivel 32
215	**cakeboy**	Nivel 33
216	**niknak**	Nivel 34
217	**saglord**	Nivel 35

Hercules

Estos códigos han de ser introducidos desde la opción correspondiente del menú principal, empleando los símbolos pertinentes. Son válidos para el nivel más difícil de juego.

218 **pegaso, arquero, minotauro, medusa** Nivel 1

219 **Nessus, hidra, yelmo, rayo** Nivel 2

220 **rayo, minotauro, gladiador, gladiador** Nivel 3

221 **minotauro, medusa, hidra, medusa** Nivel 4

222 arquero, yelmo, arquero, **moneda** Nivel 5

223 **medusa, gladiador, pegaso, moneda** Nivel 6

224 **hidra, gladiador, pegaso, Nessus** Nivel 7

225 **yelmo, pegaso, minotauro, medusa** Nivel 8

226 **hidra, pegaso, pegaso, yelmo** Nivel 9

227 gladiador, cabeza de **Hércules, medusa, moneda** Nivel 10

228 **moneda, hidra, minotauro, gladiador** Nivel 11

229 **Nessus, medusa, yelmo, hidra** Al ser introducido, Este código permite el acceso a todas las secuencias de la película.

Hexen II

Teclea los códigos desde la consola del juego.

230 **god** Modo dios

231 **give h #** Conseguir # de vida

232 **impulse 9** Todas las armas y el maná

233 **impulse 14** Oveja

234 **impulse 23** Antorcha

235 **impulse 25** Tomo del Poder

236 **impulse 39** Volar

237 **impulse 40** Subir un nivel de experiencia

238 **impulse 43** Todas las armas y objetos de maná

239 **impulse 44** Arrojar objeto

240 **impulse 99** Reiniciar el juego

241 **noclip** Desactivar el "clipping"

242 **playerclass #** Cambia la clase del personaje (1-4)

243 **name #** Cambia el nombre del personaje a #

244 **skill #** Cambia el nivel de habilidad a # (1-3)

245 **notarget** Los enemigos no te reconocen

Hyperblade

246 **mdmksh** Aumenta la capacida dde ataque y te hace más resistente

247 **potato** Reduce el tamaño del personaje

248 **shuin** Activa un equipo oculto

249 **gorilla** Personajes gorila

250 **spicybrains** Personajes cabeza abajo

Interstate '76

Sólo funciona en las misiones TRIP. Mantén pulsadas CTRL+SHIFT mientras tecleas el código.

251 **getdown** Todos te atacan y pasas de misión cuando te destruyen.

Jedi Knight

Pulsa t, teclea el código y pulsa TAB.

252 **5858lvr** Mapa completo

253 **bactame** Vida al máximo

254 **deeznuts** Siguiente nivel de Fuerza

255 **eriamjh** Volar

256 **imayoda** Maestro del lado luminoso

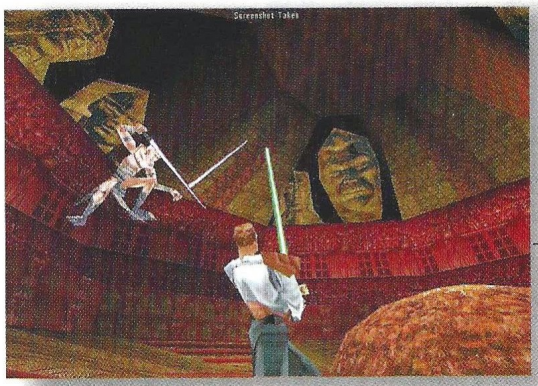
257 **jediwannabe 0/1** Desactivar/activar modo dios

258 **pinotnoir x** Ir al nivel x (1-21)

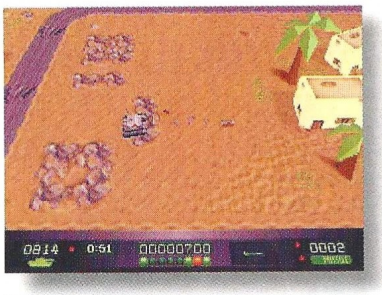
259 **raccoonking** Todos los poderes de la Fuerza

Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS

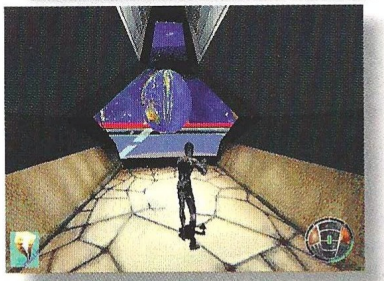


260 **red5** Todas las armas
261 **sithlord** Maestro del lado oscuro
262 **slowmo 0/1** Desactivar/activar movimiento lento
263 **thereisnotry** Siguiente nivel
264 **wamprat** Todos los objetos
265 **whiteflag 0/1** Desactivar/activar inteligencia artificial
266 **yodajammies** Maná al máximo



Mass Destruction

267 **golevxx** Tecléalo en el menú principal para ir al nivel xx (01-24)
268 **ammo** Tecléalo durante el juego para conseguir todas las armas



MDK

Ve a la pantalla de ayuda con F1 y teclea los códigos. Usa ENTER o ESCAPE para seguir jugando. Según tu versión de MDK, algunos códigos pueden no funcionar.

269 **biggrenade** Granada con búsqueda
270 **healme** Vida al máximo
271 **iliketolob** Mortero
272 **ineedabiggun** Gatt
273 **kill** Suicidio
274 **makemefull** Vida

Men in Black

Durante el juego, pulsa ESCAPE para ir al menú y teclea dougmatic varias veces hasta que te devuelva al juego. Ahora, con los trucos activos, vuelve al menú y teclea los códigos.

275 **giveme** Todas las armas
276 **agentj** Cambiar de agente
277 **agentk** Otro agente
278 **agentl** Otro más
279 **agentx** El que faltaba
280 **loadme** Munición ilimitada
281 **healme** Vida al máximo
282 **protectme** Invulnerabilidad
283 **moveme** Pasar de nivel
284 **killem** Matar a los enemigos

Necrodome

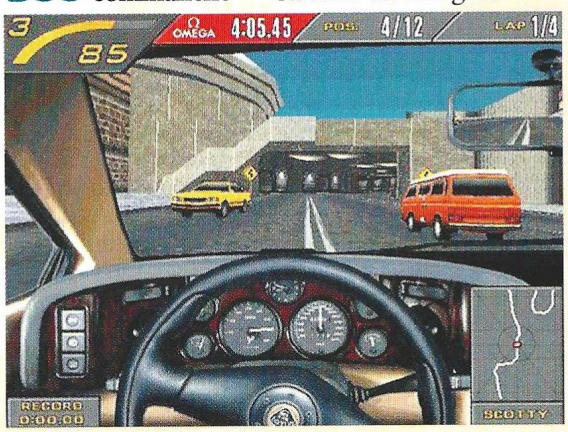
Pulsa ENTER-t durante el juego para teclear los códigos.

285 **excalibur** Todas las armas
286 **smallrocks** Munición ilimitada
287 **rabbit** Escudos al máximo
288 **igotbetter** Vida al máximo
289 **gimmesomesugarbaby** Armas y accesorios al máximo
290 **swallow** Repostar combustible
291 **knight** Modo dios
292 **camelot** Fin del nivel
293 **runaway** Disparar todas las armas a la vez
294 **shrubbery** Conseguir todos los "powerup"
295 **antioch** Mata a todos los enemigos
296 **unladenswallow** Combustible ilimitado

Need for Speed II

Teclea los códigos en cualquier pantalla de menú.

297 **armytruck** Camión del ejército
298 **bmw** BMW
299 **bus** Autobús de escuela
300 **commanche** Camión de recogida



301 **drive29** Autobús de Monolithic Studios
302 **drive30** Limusina
303 **drive31** 2 caballos
304 **drive36** Cart
305 **drive37** Caseta
306 **drive38** T-Rex
307 **drive39** Carreta
308 **drive40** Puesto de recuerdos 1
309 **drive41** Puesto de recuerdos 2
310 **drive42** Puesto de recuerdos 3
311 **drive43** Tronco

312 drive44 Cajón de madera
313 drive45 Monorraíl
314 drive46 Hovercraft de policía
315 drive47 Platillo volante
316 drive48 Camión
317 drive49 Cajón de madera nevado 1
318 drive50 Cajón de madera nevado 2
319 hollywood Circuito extra
320 jeepyj Jeep
321 landcruiser Landcruiser de Toyota
322 mercedes Mercedes
323 miata Mazda Miata
324 pioneer Todos los coches secretos son más rápidos
325 quattro Audi Quattro
326 redracer Frod Indigo
327 semi Camión sin trailer
328 slip Activa el modo resbaladizo
329 snowtruck Camión de nieve
330 vanagon Combi de VolksWagen
331 volvo Otro modelo
332 vwbug Escarabajo
333 vwfb Fastback
334 n Mantén pulsada esta tecla durante la carga de circuito para conducir de noche.

Need for Speed SE

335 vip Todos los vehículos son limusinas
336 slip Modo resbaladizo
337 tombstone Coche extra
338 bomber Otro coche extra
339 fzr2000 Otro más (mejor que los anteriores)
340 pioneer Velocidad
341 hollywood Circuito secreto
342 rain Activa la lluvia con tarjetas no 3D
343 schoolzone Autobús de escuela
344 chase Todos te persiguen

Nuclear Strike

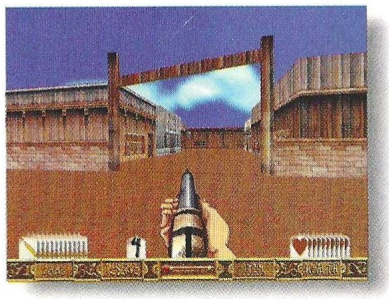
346 junglewar Nivel 1
347 buccaneer Nivel 2
348 detonate Nivel 3
349 aftershock Nivel 4
350 chesspiece Nivel 5
351 bastille Nivel 6
352 lightning Nivel secreto

Los códigos de los siguientes que te dan algo ilimitado, reducirán el contador de lo que sea a cero antes de volver al máximo. Si hay un espacio en alguno, usa el cursor derecho. Si introduces el código correctamente, escucharás un sonido distintivo.

353 unleaded Combustible ilimitado
354 gunsrus Munición ilimitada
355 chainmail Coraza ilimitada
356 eagleeye Modo reconocimiento (nadie dispara)
357 oldschool Vista de pájaro
358 shark bait Onda expansiva (dispara un cohete o un misil al suelo y comprueba los efectos)
359 mad bomber Onda expansiva y munición ilimitada
360 cheesypoof Combustible, munición y coraza ilimitados

Outlaws

361 olairhead Volar (usa saltar y agacharte para subir o bajar)
362 olappear Aparece el "malo" de final del nivel
363 olash Munición ilimitada
364 olbounce Modo supersalto
365 olcds Mapa completo
366 olether Invisibilidad
367 olgusher Aceite ilimitado
368 olimyella Modo dios
369 oljackpot Suma inventario
370 olpostal Todas las armas y munición al máximo
371 olredlite Congelar enemigos
372 olscore Saltar de nivel
373 olsreening Muestra animaciones
374 olstinnet Ametralladora
375 oltombstone Suicidio
376 olwimpy Recarga automática
377 olyahoo Placa de bronce
378 olzip Teleportación
379 olhideout Nivel 1
380 oltown Nivel 2
381 oltrain Nivel 3
382 olcanyon Nivel 4
383 olmills Nivel 5
384 olsimms Nivel 6
385 olminer Nivel 7
386 olcliff Nivel 8
387 olranch Nivel 9



Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS

Perfect Weapon

Introduce los códigos en la pantalla de password para ir a la luna correspondiente:

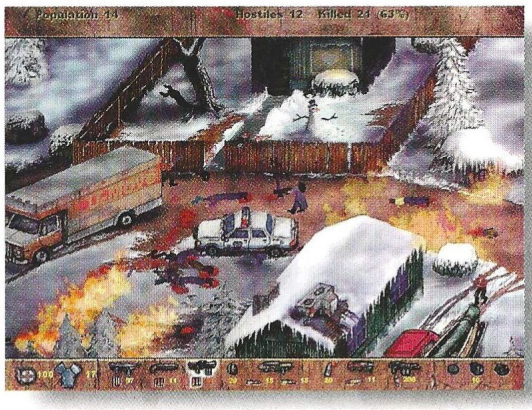
388 **dbdbbaba** Hielo
389 **addcaadc** Jardín
390 **acbabbcc** Bosque
391 **adddcacc** Desierto
392 **ddbdbbca** Proteus

Durante el juego, teclea:

393 **gmgodm** Modo dios

Postal

Teclea los trucos durante el juego.



394 **healthful** Vida al máximo
395 **thickskin** Armadura al máximo
396 **carrymore** Duplicar capacidad de munición
397 **gimmedat** Todos los objetos
398 **hesstillgood** Resucitar (cuando te matan)
399 **dawholeenchilada** Granadas, misiles, napalm, lanzallamas
400 **breakyosak** Munición para escopeta
401 **myteamouse** Encoge a los personajes
402 **shellfest** El cañón dispara ráfagas
403 **explodarama** Granadas, misiles, buscadores de calor
404 **flamenstein** Molotovs, napalm y lanzallamas
405 **shotgun** Munición para escopeta
406 **thebestgun** El cañón dispara ráfagas
407 **lobitfar** Granadas
408 **titaniii** Misiles y buscadores de calor
409 **sternomat** Napalm
410 **firehurler** Lanzallamas
411 **crotchbomb** Minas
412 **theresnoplacelikeoz** Pasar nivel
413 **iamsolame** Invulnerabilidad

Quake II

Teclea los códigos desde la consola de juego (en opciones)

414 **god** Modo dios
415 **notarget** Los enemigos no te reconocen
416 **noclip** Desactiva el "clipping"
417 **give all** Todas las armas y objetos
418 **give shells** Munición para escopeta
419 **give bullets** Balas
420 **give cells** Células de energía
421 **give grenades** Granadas
422 **give rockets** Cohetes
423 **give keys** Llaves
424 **give invulnerability** Invulnerabilidad temporal

Redneck Rampage

425 **rdall** Te da todo (llaves, munición, vida, etc.)
426 **rclip** Activar/desactivar "clipping"
427 **rdfuckngo#??** Saltar al episodio # y al nivel ??
428 **rdguns** Todas las armas
429 **rdinventory** Todo el inventario
430 **rditems** Cogerlo todo
431 **rdkeys** Todas las llaves
432 **rdmonsters** Activar/desactivar monstruos
433 **rdshowmap o showmap** Activar/desactivar todo el mapa
434 **rdskill#** Cambia el nivel a # (1-4)
435 **rdunlock** Cambia de estado las cerraduras
436 **rdview** Vista externa (igual que F7)

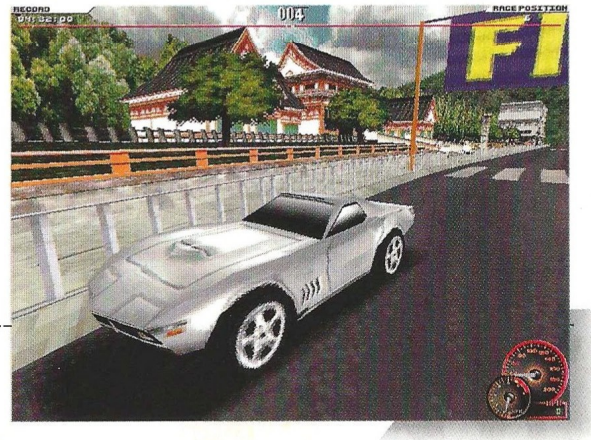
Scorched Planet

437 **fatal** Nave con todas las armas y munición
438 **allah** Invulnerabilidad

Screamer Rally

Teclea los códigos en el menú principal

439 **tramo** Todos los circuitos
440 **carbo** Todos los coches
441 **leall** Todas las ligas



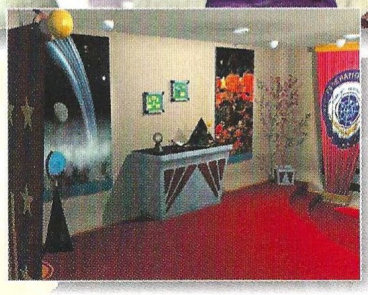
Shadow Warrior

Pulsa t y teclea los códigos:

442 **swchan** Modo dios
443 **swghost** Desactivar "clipping"
444 **swgimme** Todos los objetos de inventario
445 **swgreed** Modo dios, todos los objetos, munición
446 **swmap** Activa/desactiva mapa completo
447 **swtrek##** Salta al nivel ##
448 **swtrix** Modo cohete
449 **winpachinko** Ganar en las máquinas Pachinko

Shadows of the Empire

450 **R Testers ROCK** Usa este nombre para acceder a todos los niveles



Starfleet Academy

451 ****tiberius** Para recargar fotones en la misión 7, teclea este código tras la primera batalla (quizá tengas que hacerlo dos veces), entra en rango del transportador o base estelar y pulsa.i.

452 **$punish** Teclea este código en Omega 12-300 para obtener potencia extra en fotones

453 **mercury** Mata a los Romulanos cercanos a Raven al final del juego.

454 **$->me!** Mata a Sherak en smugglers Den

Test Drive 4

Ve a la pantalla de salvar partida, selecciona la ranura 10, teclea dentro el código y pulsa ENTER.

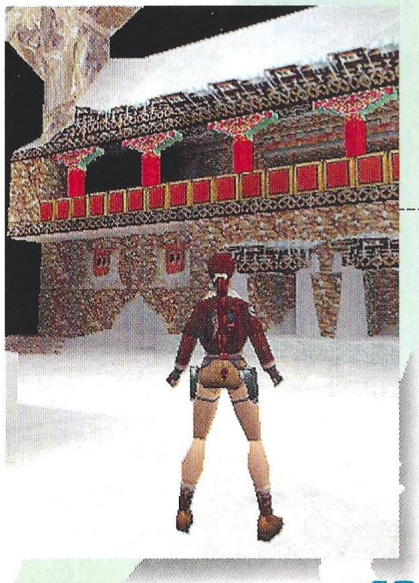
456 **stickier** No hay colisiones 3D (los coches nunca se despegan del suelo)
457 **aardvark** Desactivar todas las colisiones
458 **itslate** Desactivar efectos especiales (sólo versión 3Dfx)
459 **creditz** Ver los créditos con imágenes diferentes
460 **sraclla** Todos los coches disponibles
461 **levellla** Todos los circuitos disponibles
462 **spazzy** Test Drive en ácido
463 **bandw** Modo blanco y negro
464 **miktrout** Coches grandes
465 **mpalmer** Coches enanos
466 **gonzon** Modo rápido de avance
467 **gonzoff** Desactivar el anterior
468 **birdview** Vista de pájaro

TOCA: Touring Car Championship

469 **cmgarage** Vehículos extra en los dos garajes vacíos que hay tras el Laguna
470 **tank** El botón de bocina dispara, y puedes destruir a los competidores
471 **flexmobile** Tracción trasera
472 **xboostme** Acelera el juego
473 **cmcopter** Vista de helicóptero para Silverstone
474 **cmstars** Conducir de noche
475 **cmnohits** Atraviesas a los oponentes
476 **cmmicro** Vista de pájaro (como en Micromachines)
477 **cmchun** Vista de kart
478 **cmdisco** Niebla de discoteca
479 **cmfollow** La cámara sigue al coche como en la demo
480 **cmlograv** Disminuye la gravedad
481 **cmtoon** Horizonte de dibujos animados

Especial Top Secret

MÁS DE 500 NUEVOS TRUCOS



Tomb Raider II

Enciende una antorcha. Mantén pulsado SHIFT, da un paso adelante, un paso atrás, suelta SHIFT, da tres vueltas completas hacia la derecha y

482 **salto adelante** Para pasar de nivel

483 **salto atrás** Conseguir todas las armas

Turok

Teclea los códigos en la opción correspondiente del menú.

484 **ptlfgnds** Nivel 1
485 **qtmbgs** Nivel 2
486 **gtmndsbf** Nivel 3
487 **ncpghm** Nivel 4
488 **rstpdfrpl** Nivel 5
489 **mnbgrsd** Nivel 6
490 **nbcd** Nivel 7
491 **lfrrspr** Nivel 8
492 **jffspngdnbrg** Vidas infinitas

Deportes

Fifa 97

Ajusta la fecha del sistema al 29 de febrero de 1998, escoge el equipo de Singapur y teclea los códigos mientras juegas.

493 **cantona** El jugador puede dar un golpe en el aire a un espectador.
494 **kayu** El árbitro va en ropa interior
495 **kelong** Consigues a los jugadores Abbas Saad y Michael Vana
496 **laochiao** Consigues a los jugadores Quah Kim Song y Dollah Kassim
497 **lth** El oponente se mete un gol

NHL 97

Pulsa SHIFT y teclea WAGD para activar los trucos.

498 h El equipo de casa mete un gol
499 v El equipo visitante mete un gol
500 p Termina el período
501 g Termina el partido
502 o Prórroga
503 i Provoca una herida
504 f Provoca una pelea
505 t Encoge a los jugadores
506 SHIFT-T Agranda a los jugadores encogidos
507 1 Expulsión de 2 minutos
508 2 Expulsión de 4 minutos
509 4 Expulsión de 5 minutos
510 5 Penalty

NHL 98

Teclea los códigos mientras juegas

511 **mantis** Alarga los cuellos, brazos y piernas de los jugadores.
512 **nhlkids** Convierte jugadores en niños
513 **homegoal** Concede un gol al equipo de casa
514 **awaygoal** Concede un gol al equipo visitante
515 **penalty** Provoca un penalty
516 **injury** Provoca una herida
517 **victory** Fuegos artificiales
518 **flash** Flashes de cámaras desde las gradas
519 **eaeao** Te da el equipo EA Blades

Simulación

ATF

520 ALT-SHIFT-CTRL Pulsa estas teclas en la parte derecha del teclado en el menú principal para tener acceso a todos los aviones.

Comanche 3

Mientras vuelas pulsa R, teclea el código, y pulsa ENTER para activarlo.

521 **cat9** El daño sufrido desaparece (excepto el de ataques fatales)

522 **ipig** Recargar armas más rápido

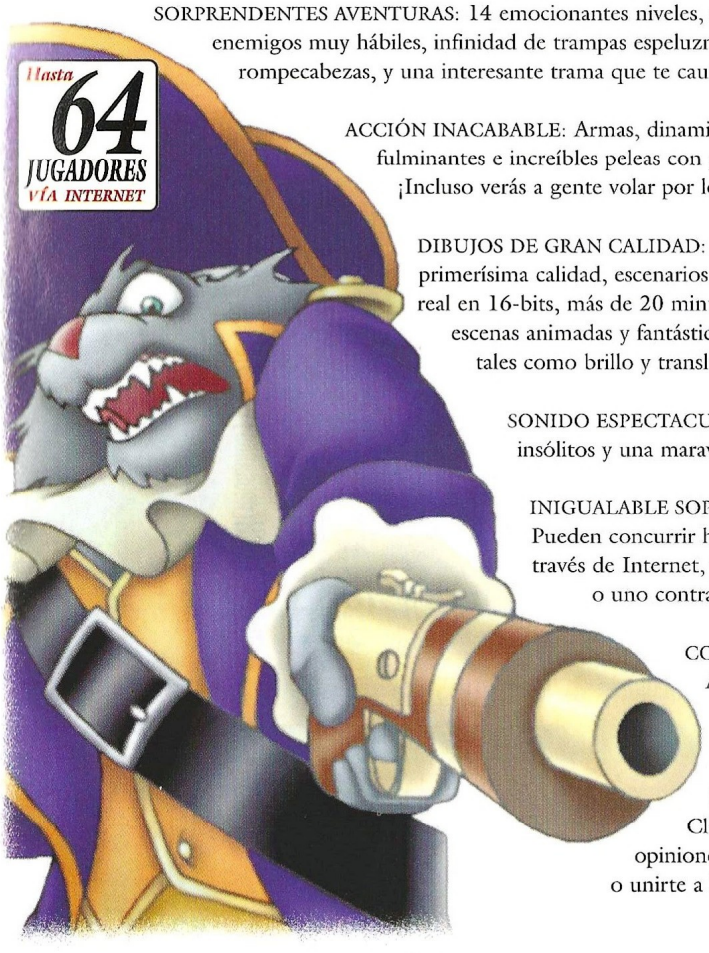
523 **ratz** Te proporciona invisibilidad durante 30 segundos

CLAW

La gran aventura del Amuleto de las Nueve Vidas.

Su coraje es ya legendario.
Sus seguidores le serán fieles hasta la muerte.
Es el Capitán Claw, el Atila de los Siete Mares.

Ahora deberás ayudarlo a escapar de la prisión de La Roca y a encontrar las piedras preciosas del amuleto de las Nueve vidas.



SORPRENDENTES AVENTURAS: 14 emocionantes niveles, alrededor de 40 enemigos muy hábiles, infinidad de trampas espeluznantes y de difíciles rompecabezas, y una interesante trama que te cautivará.

ACCIÓN INACABABLE: Armas, dinamita, magia, sables fulminantes e increíbles peleas con puñetazos y patadas. ¡Incluso verás a gente volar por los aires!

DIBUJOS DE GRAN CALIDAD: Animación de primerísima calidad, escenarios en alta resolución, color real en 16-bits, más de 20 minutos de extraordinarias escenas animadas y fantásticos efectos especiales, tales como brillo y translucidez dinámicos.

SONIDO ESPECTACULAR: Efectos de sonido insólitos y una maravillosa banda sonora.

INIGUALABLE SOPORTE MULTIJUGADOR: Pueden concurrir hasta 64 jugadores a través de Internet, por medio de un LAN, o uno contra uno vía módem.

CONEXIÓN A INTERNET: Actualización automática del ranking de los jugadores con las mejores puntuaciones. En la primera pantalla de Claw, podrás intercambiar opiniones con otros jugadores o unirte a la partida.

Requisitos mínimos del Sistema:

- CPU: Pentium 75 o equivalente
- Memoria: 16 MB RAM
- Sistema de vídeo: Direct X™ tarjeta de vídeo acelerado w/2 MB vídeo RAM
- Sistema de sonido: Tarjeta de sonido
- Unidad: Versión del CD-ROM: Unidad CD-ROM 4x; versión DVD; unidad DVD
- Sistema operativo: Windows™ 95

"...Redefine el estándar de sobresaliente."
- GAME OF THE MONTH

"...Innovador. Con una extraordinaria plataforma de juego. Sin duda uno de los mejores juegos del momento."
- ENTERMEDIA

"¡* * * * * !"
- THE ADRENALINE VAULT

MONOLITH

Distribuido por:
C/ Ávila, 55
Tel. 93~300 40 22
Fax. 93~300 40 34
Dublin 3, Ireland.
T & R MULTIMEDIA S.L.
http://WWW.aptprojects.com

Para más información acerca de CLAW visite la página Web de Claw en:
http://www.captainclaw.com

Claw ™ es un programa de 1997 Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Todos los derechos reservados. El logotipo de Claw es una marca registrada de Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Monolith Productions, Inc. y el logotipo "M" son marcas registradas de Monolith Productions, Inc. Windows™ y DirectX™ son marcas registradas de Microsoft Corporation.

Ei SYSTEM TU FORMA DE COMPRAR INFORMATICA

EL ORDENADOR DE CASA

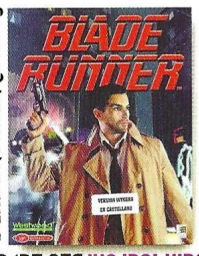
Ei SYSTEM MAXIMA TOP

- Procesador Intel Pentium®
- Chipset Intel TX
- 512k Caché Incluida
- 32MB EDO RAM
- Disco Duro 3.2 GB FUJITSU ULTRA DMA
- VGA ATI 3D RAGE II 4MB EDO
- Monitor 15" DIGITAL NE LR 0.28
- CD Rom X24
- SoundBlaster 64
- Altavoces 120W
- Caja SemiTower ATX
- Micrófono Sobremesa
- Teclado Mecánico W95 PS2
- Ratón Compatible PS2
- Windows 95 CD
- WORKS 4.0
- Pack Zeta Multimedia/Antivirus Anyware

PROCESADOR INTEL PENTIUM® 166 MHZ CON TECNOLOGIA MMX™ **164.900**

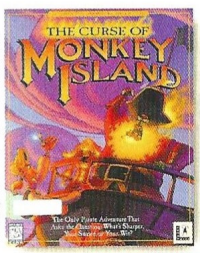
JUEGOS

BLADE RUNNER [CAST]



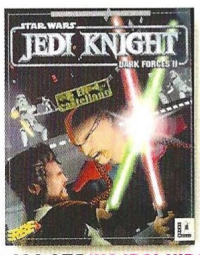
7.125 PTS IVA INCLUIDO

CURSE OF M. ISLAND



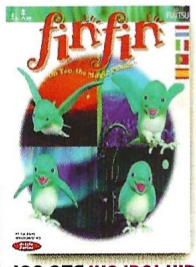
7.170 PTS IVA INCLUIDO

JEDI KNIGHT



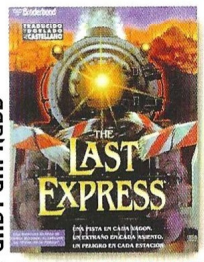
7.490 PTS IVA INCLUIDO

FINFIN



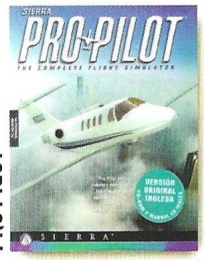
8.490 PTS IVA INCLUIDO

LAST EXPRESS



8.460 PTS IVA INCLUIDO

PRO PILOT

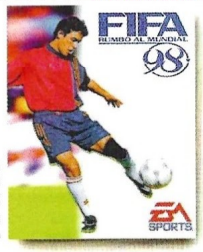


5.995 PTS IVA INCLUIDO

PC FUTBOL 6.0

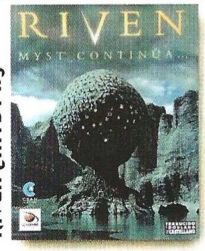
2.995 PTS IVA INCLUIDO

FIFA 98



5.290 PTS IVA INCLUIDO

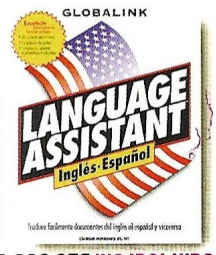
RIVEN [MYST II]



7.990 PTS IVA INCLUIDO

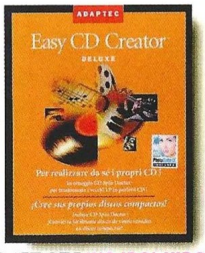
UTILIDADES

LANGUAGE ASSISTANT



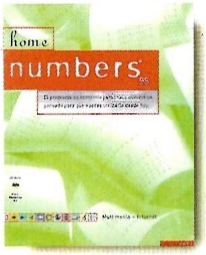
9.900 PTS IVA INCLUIDO

EASY CD CREATOR



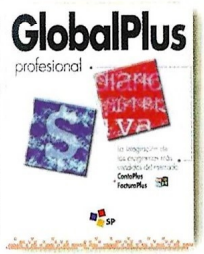
17.165 PTS IVA INCLUIDO

HOME NUMBERS



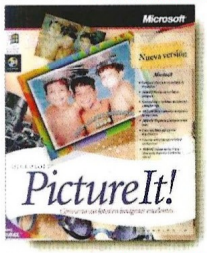
6.990 PTS IVA INCLUIDO

GLOBALPLUS [PROF]



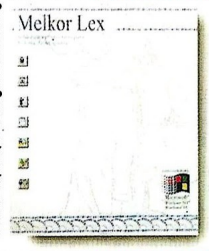
25.990 PTS IVA INCLUIDO

PICTURE IT 2.0 [CD]



7.990 PTS IVA INCLUIDO

MELKOR LEX [ABOGADOS]



22.495 PTS IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO HASTA AGOTAR STOCK Y PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVISO *SOLO EN PRODUCTOS APARECIDOS EN ESTA PAGINA

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

MADRID-2
C/ GAZTAMBIDE 4
TLF: (91) 549 43 42
FAX: (91) 549 35 27

BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

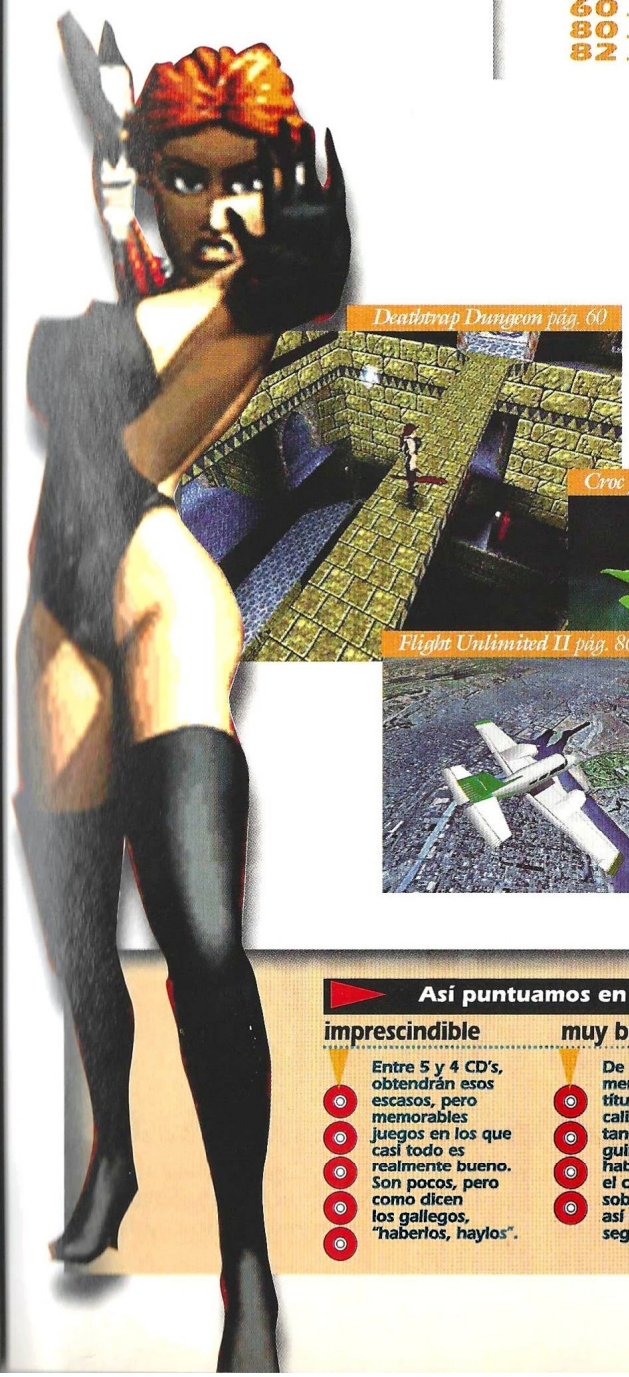
ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86

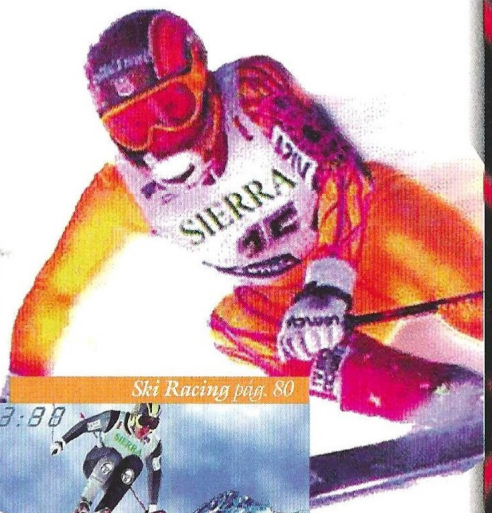
ORDENADORES Ei SYSTEM

www.eisystem.es

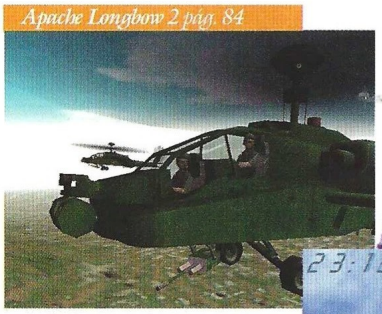
Reviews

56 ..... Aventura/Rol
58 ..... Estrategia
60 ..... Acción
80 ..... Deportes
82 ..... Simulación



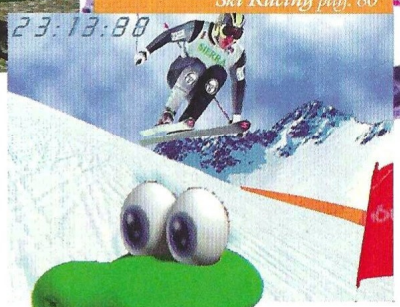


Apache Longbow 2 pág. 84

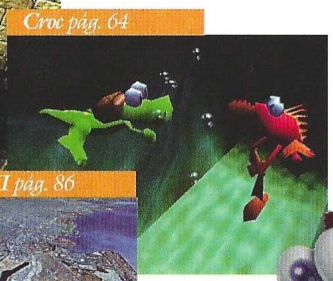


Deathtrap Dungeon pág. 60

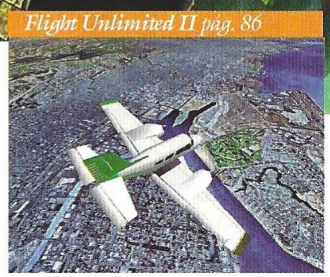
Ski Racing pág. 80



Croc pág. 64



Flight Unlimited II pág. 86



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

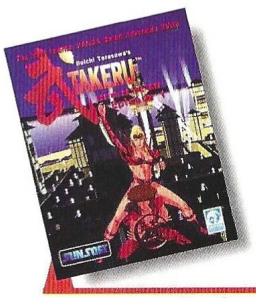
bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Quien parte y reparte...

Takeru: Letter of the Law

Por fin un maestro del manga y el anime, Buichi Terasawa –creador de Black Night Bat, Midnight Eye Goku y Space Adventure Cobra, por mencionar algunas de sus obras– se ha decidido a hacer algo para el ordenador.



Precio: 4.990
Requerimientos: 486DX66Mhz, 8MB de RAM, Windows 3.1 o Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, VGA 256 colores
Nº de jugadores: 1
Editor: Eagle Peak/Sunsoft
Distribuidor: Infogrames

Indiscutiblemente el manga y el anime se pusieron de moda hace unos años, y de momento, la fiebre no se ha detenido. Cine, vídeo, cómic y consola, han sido hasta ahora los soportes tradicionales para este movimiento japonés que combina un estilo muy particular de dibujo con erotismo, violencia, gore, y unos guiones que tan a menudo se caen por su propio peso como resultan brillantes y sorprendentes. Ahora el PC se convierte en vehículo para relatar una historia épica, como todas la de este tipo de anime, cuyo protagonista, un jovenzuelo descarado y pícaro adiestrado en el "bushido", se ve enfrentado a las fuerzas del Mal que pretenden invadir el mundo.

Espantosos monstruos, perversos y malvados representantes del mal, voluptuosas doncellas, mucha piel y poca tela, y un conjunto en general, capaz de despertar la libido más adormecida, forman parte de este –cuando menos– original producto. No es que su argumento sea de los más brillantes del género manga/anime, ni tampoco la calidad de los dibujos –perfectamente equiparable a cualquiera de los más conocidos exponentes del movimiento japonés–, ni siquiera los puzzles en sí, son lo que hacen de este juego una nueva forma de presentar una historia e involucrar al jugador en ella de alguna manera.

Técnica multimedia

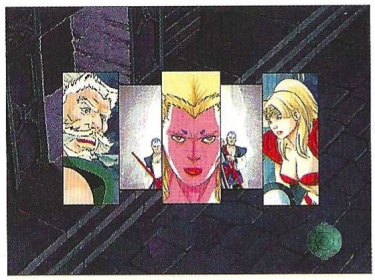
Su originalidad radica simplemente en la forma de combinar todo lo anterior. Takeru: Letter of the Law es una especie de cómic interactivo con puzzles intercalados y pequeñas animaciones "paisajísticas" que ilustran los desplazamientos del personaje de un lugar a otro. Las porciones de mapa interactivo donde el jugador podrá decidir qué camino seguir, son escasas y prácticamente un vídeo multimedia sobre el que poco se puede interaccionar, y sirven únicamente como medio para presentar un laberinto o cuatro calles de un pueblo. Lo demás son tiras de cómic con bocas animadas para los diálogos, y multitud de secuencias en las que el jugador es un mero espectador de lo que sucede con escaso poder de decisión sobre el curso de los acontecimientos.

En determinadas ocasiones, durante las peleas, se podrá decidir si usar uno u otro hechizo para matar al malvado de turno, habrá que resolver puzzles para los que se cuenta con ayuda si se desea, y moverse por monótonos corredores de piedra que ofrecen poca acción y posibilidades de hacer nada. No existen inventario, conversaciones, ni cualquiera de los elementos típicos de las aventuras, a excepción de los puzzles que en esta ocasión son exactamente eso: puzzles bastante típicos como los que se han visto ya en decenas de juegos –desde el típico de la imagen fragmentada que hay que recomponer, a la tonada musical que hay que reproducir en un instrumento–.

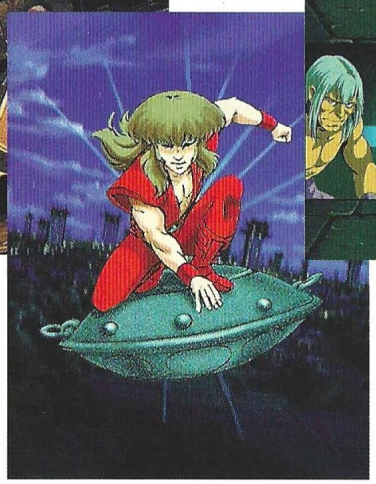
Más dinero

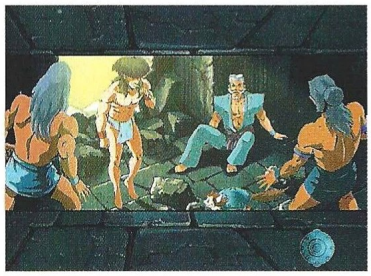
Takeru, en su conjunto, aunque raro al principio, termina resultando vistoso y entretenido, y cuenta una historia que no siendo más que otro guión de manga/anime, resulta bastante amena. Sin embargo, tiene dos grandes problemas: el primero, y quizá más peliagudo para muchos usuarios, es que está completamente en inglés y sin un solo texto en pantalla. El segundo clama al cielo. Aquellos que alguna vez hayan adquirido una serie anime en vídeo, habrán comprobado con gran dolor de su bolsillo que las cintas de vídeo suelen contener como máximo tres episodios, y que a veces hay que comprar hasta cuatro o cinco "episodios" para tener la serie completa, o que termina desembocando en un desembolso que suele oscilar entre doce y quince mil pesetas.

Por desgracia esto mismo ocurre con Takeru: Letter of the Law, que contiene únicamente los capítulos 1, 2 y 3 de la historia, una historia que no termina por supuesto al final del segundo CD y que se queda ahí colgando hasta que Eagle Peak se decida a sacar el siguiente título, dejando al jugador interesado con la miel



El protagonista de Takeru, un jovenzuelo descarado y pícaro adiestrado en el "bushido", se ve enfrentado a las fuerzas del Mal



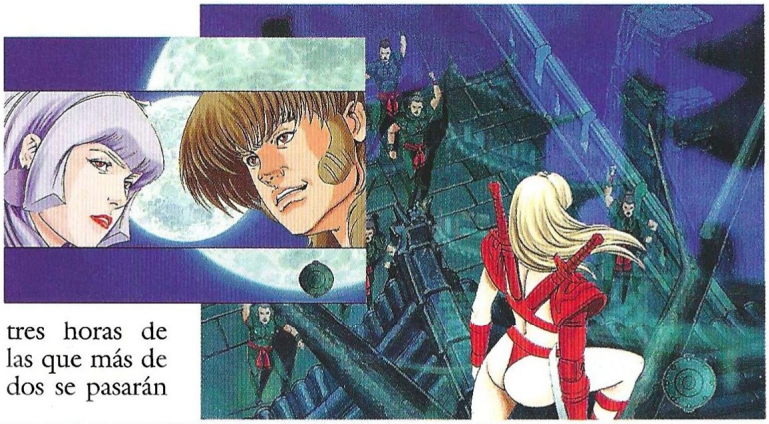


en los labios. Quien no se sienta defraudado por esto, tendrá que asumir una inversión inicial de 4.995 pesetas, y al menos otra de posiblemente otro tanto –si es que sólo hay un episodio más, cosa bastante dudosa dada la filosofía habitual de comercialización de estos títulos en vídeo–.

Al final, la pregunta que queda en el aire es la de siempre: ¿merece la pena –y el dinero–? Probablemente no, a menos que seas un incondicional del manga/anime y te apetezca ver cómo es esto en un ordenador –aunque seguramente haya formas mucho más plausibles y apetecibles de llevar algo así al PC–, o simplemente te apetezca ver Takeru tres horas de las que más de dos se pasarán porque estas líneas hayan despertado tu interés. Como aventura y juego no da mucho de sí, sólo unas solas sin la más mínima interacción por tu parte. De nada valen buenos gráficos, guión, música, efectos, y todo lo que hace un juego, si éste no es jugable ni divierte.

El truco es...

Usa a Bombuku, la mascota de Takeru, para obtener pistas sobre los puzzles e incluso resolverlos, pero ten en cuenta que para poder completar el juego de forma correcta, tendrás que prescindir de ello.



Calificación

Takeru: Letter of the Law

Pros: La filosofía manga/anime se ha trasladado de forma prácticamente impecable al ordenador.
Contras: Lo que podría haber sido una magnífica entrada del manga/anime japonés en los juegos de ordenador, se queda en una breve presentación multimedia que poco puede ofrecer.

Guerra por la supervivencia

Deadlock 2
Shrine Wars

La guerra por el control de los recursos se ha desatado. ¿Quién acabará antes con sus enemigos? ¿De quién podremos fiarnos? Todos pueden ser nuestros aliados... o nuestros verdugos.

Una confrontación por los recursos minerales y la posesión del territorio nos llevan a la segunda parte de Deadlock. El motor de juego ha sido mejorado dotándolo de una inteligencia artificial más lograda y de unos adversarios que nos presentan problemas bastante serios a la hora de enfrentarnos a ellos.

Por otra parte el resultado gráfico ha sido bastante decepcionante. Si bien, las animaciones de los personajes y el entorno conversacional están bien representadas, los gráficos de juego son primarios y nada acordes con las últimas tendencias existentes en los actuales lanzamientos de programas de estrategia.

Conflicto racial

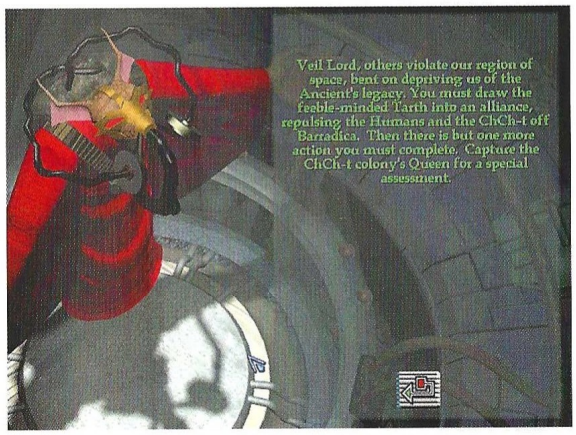
Muchas son las razas, y muchos los problemas que ello supone. Todas y cada una de las ocho razas tienen sus debilidades y sus puntos fuertes. Deberemos estudiar cuidadosamente cada una de ellas y aprovechar al máximo sus posibilidades, pues de ello depende que consigamos o no la victoria final.

Aparte de esto, todas las actuaciones comerciales y empresariales a realizar marcarán mucho la diferencia entre los logros conseguidos.

En esto, se parece un poco al clásico Civilization, puesto que utiliza un sistema de construcción parecida. Por ejemplo si queremos construir cañones láser más potentes deberemos invertir en armamento y poseer niveles de radiación y física. Una vez obtenidos, el producto será un hecho.

Netaccolade

Se denomina así a la utilidad que nos permite conectarnos con otros jugadores humanos y poder así entablar un conflicto de hasta 8 jugadores. Aparte de ser mucho más interesantes las partidas –puesto que aquí las trampas, los engaños y las malas artes son mucho más peligrosas que cuando jugamos contra el ordenador, mucho más frío y menos vengativo– dispondremos de una ventana de Chat, con la que podremos enviar en tiempo real toda la serie de epítetos cariñosos y mensajes a los demás jugadores inmersos en la partida.

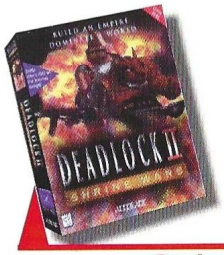


Posibilidades de juego

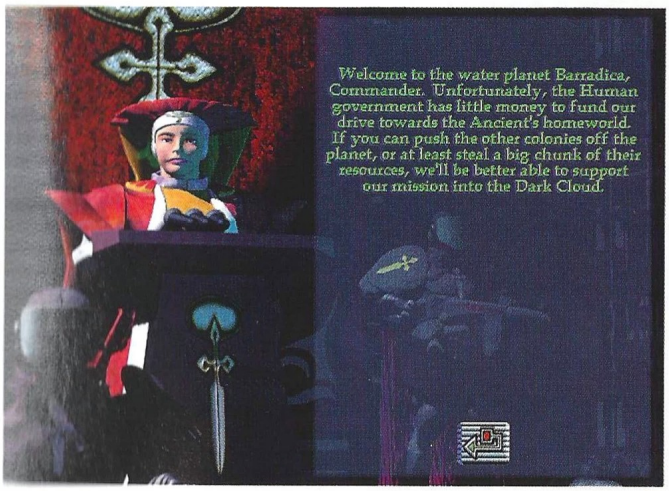
Aparte del juego en red, arriba comentado, dispondremos de una serie de escenarios que vienen instalados, así como la

El truco es...

Tendremos que manejar la opción diplomática con cuidado. Todas las razas tienden a acelerar sus procesos de ataque si nos mostramos débiles. Deberemos de amenazar con firmeza pero sin llegar a la provocación.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, SVGA 1MB, 60Mb de disco duro libres, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 (modo normal), de1a 8 (Por red)
Editor: Accolade
Distribuidor: Electronic Arts



enorme variedad de escenarios que podremos construir con el editor de escenarios. Otros los podremos bajar de Internet a través de **http://www. accolade.com** y lo más interesante sin duda es la campaña "Shrine Wars" en la que nos tendremos que enfrentar en un todos contra todos en busca de la victoria final.

Os aconsejamos experimentar con todas las razas (lástima que aquí no haya orcos) pues el juego cambia bastante y es sumamente interesante ir descubriendo sus habilidades ocultas.

Análisis final

Desde el punto de vista del juego en sí mismo, es bastante apropiado para aquellos aficionados a los juegos que involucren el manejo de finanzas, economía y comercio; a los aficionados al Wargame, sin duda, los decepcionará bastante, pues no posee un componente táctico serio.

Desde el punto de vista visual, no es un programa que tenga precisamente unos gráficos excepcionales dejando sus pantallas cierto mal sabor de boca.

En resumen, un programa que no incorpora nada sobresaliente, excepto en el modo multijugador por red, donde se vuelve bastante interesante.

Calificación

Deadlock 2 Shrine Wars

Pros: Un guión original, buenas presentaciones y un sistema de diplomacia muy elaborado. La posibilidad de jugar contra otras personas por red y la incorporación de un editor aseguran muchas horas de diversión e interés.

Contras: Salvo en las animaciones, paupérrimos gráficos, una banda sonora repetitiva y efectos de sonido vulgares. El aspecto visual es el menos cuidado del programa.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Increíble, pero cierto

Deathtrap Dungeon

El tan anunciado juego de Ian Livingstone ya está terminado, y por extraño que parezca a estas alturas –dada la costumbre de algunas compañías de anunciar sus juegos a bombo y platillo, para lanzar productos que después no están a la altura de lo esperado– Deathtrap Dungeon es... ¡bestial!

Cualquiera que sepa algo del autor de este juego, pensaría de inmediato que un señor con el bagaje de Ian Livingstone debiera ser capaz de hacer algo bueno –incluso muy bueno–, si tuviera los medios y el equipo para ello. Este polifacético individuo, cuya carrera ha tenido siempre como hilo conductor la fantasía medieval, fundador de Games Workshop (Warhammer), y presidente de EIDOS entre otras cosas, decidió hace un tiempo crear un juego con el que poder disfrutar aventuras que produjesen la misma sensación que cualquiera de sus novelas. El resultado de este afán ha sido Deathtrap Dungeon, un soberbio juego de acción en tercera persona que para variar, sobrepasa con creces las expectativas que cualquiera hubiera podido tener sobre él.

Fang, la Ciudad de las Almas Perdidas, antaño conocida como la Ciudad de la Riqueza, vive bajo una permanente amenaza. Melkor, el Dragón Rojo, saqueó Fang hace años y obligó a sus habitantes a construirle una guarida en el corazón de la colina que se erguía sobre la ciudad. Si bien el núcleo central de tal estructura era el hogar del dragón, para llegar a él era necesario sortear un complejo laberinto poblado por toda suerte de viles criaturas y entrampado con mortíferas máquinas y dispositivos.

A lo largo de los años, muchos han intentado adentrarse en el cubil de Melkor, y todos han perecido. La aventura se llegó a conocer en el mundo entero como "El Paseo". El Barón Sukumvit, antes gobernante de Fang, ofrece una recompensa de 10.000 piezas de oro. Un nuevo héroe festeja durante tres días su valentía, y tras el regocijo, se apresta a adentrarse en las entrañas de la colina. Quizá sea por el dinero, quizá sea por liberar a Fang y a sus habitantes... Lo cierto es que la vida le va en ello.

Sin antecedentes

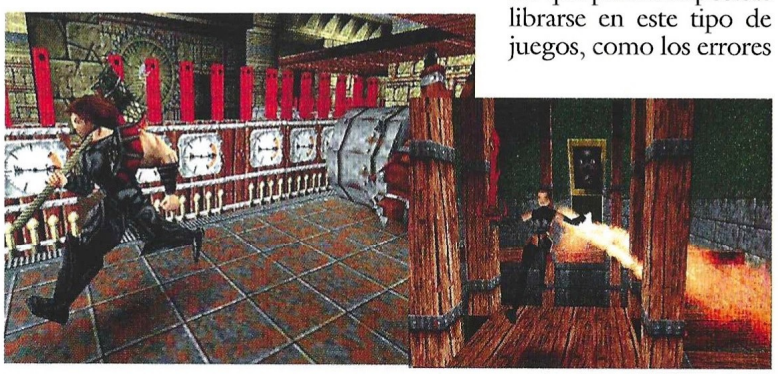
Por supuesto, ni que decir tiene que tal héroe es el jugador, quien tendrá que aguzar su ingenio y poner a prueba todos sus sentidos, imaginación y habilidad, para llegar hasta el mismo Melkor y derrotarle. En total, diez niveles como jamás se han visto en un juego de ordenador. No hay referente posible: Quake, Tomb Raider, Dark Forces, y sus correspondientes secuelas, quedan todos por debajo de Deathtrap Dungeon.

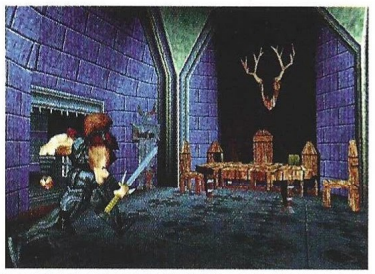
Hasta ahora ha sido bastante común desde que nacieran los juegos de acción 3D, encontrar en ellos una serie de elementos comunes que dependiendo del título podían alcanzar un determinado nivel de calidad, con más o menos fortuna a la hora de crear una cierta atmósfera que atrapara al jugador irremisiblemente y engancharle hasta terminar el juego. Deathtrap Dungeon se encuentra inevitablemente dentro de la categoría de acción 3D en tercera persona, pero hasta ahí –y teniendo en cuenta lo que esto implica– cualquier posible similitud con otros títulos que enarbolen esta etiqueta como argumento de calidad o comercialidad.

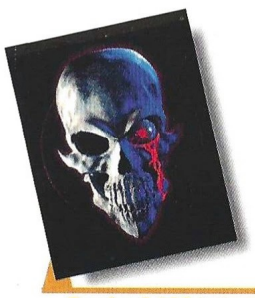
El escenario perfecto

Resulta difícil explicar con palabras cómo es un escenario cualquiera de este juego, ya que cualquiera de las imágenes que ilustra estas páginas habla por sí misma y dice mucho más que estas líneas. Intrincados laberintos, suelos falsos, trampas diversas, múltiples niveles de profundidad, iluminación en tiempo real, soporte para tarjetas 3Dfx, un impresionante nivel de detalle, un diseño excelente... La lista de virtudes de los escenarios y su diseño es bastante larga, y se resume en la perfección. No es exageración, ya que nos referimos únicamente a los escenarios en sí y no a otra cosa.

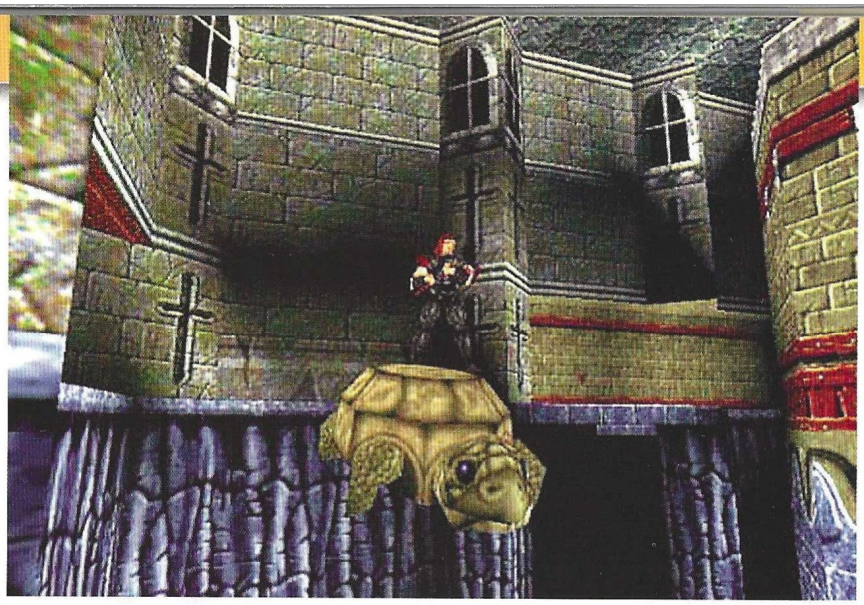
El "motor" 3D del programa es otro cantar. No es que sea malo, pero tiene algunos defectos de los que parece imposible librarse en este tipo de juegos, como los errores

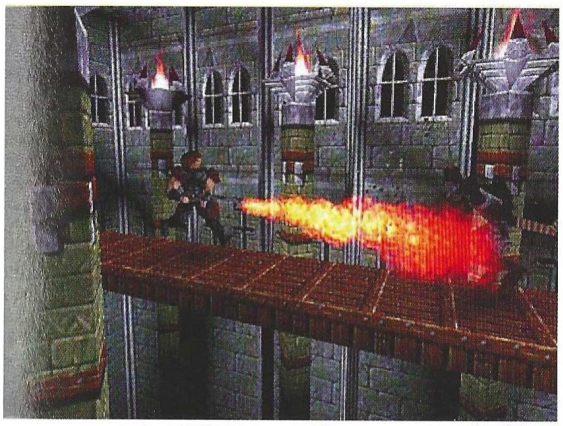






Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos : Pentium 90Mhz, 16Mb deRAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 60Mb de disco duro libre, (soporta tarjeta 3DFX), tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: EIDOS
Distribuidor: Proein

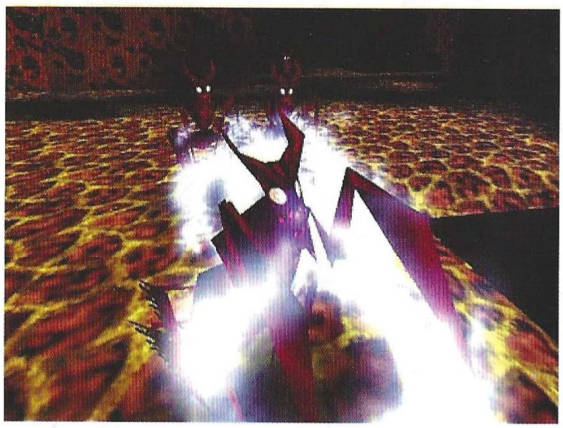




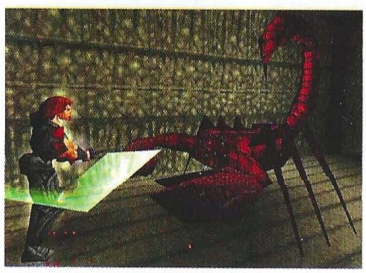
Para llegar hasta Melkon será necesario sortear un complejo laberinto poblado por toda suerte de viles criaturas

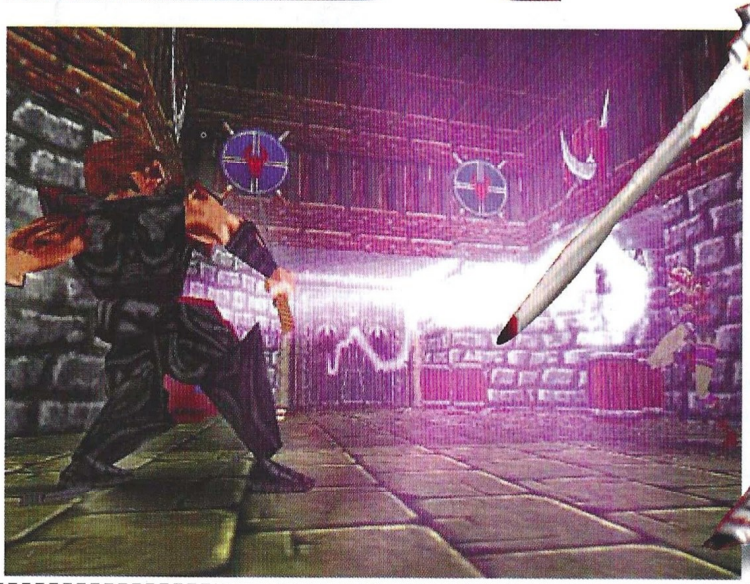
El truco es...

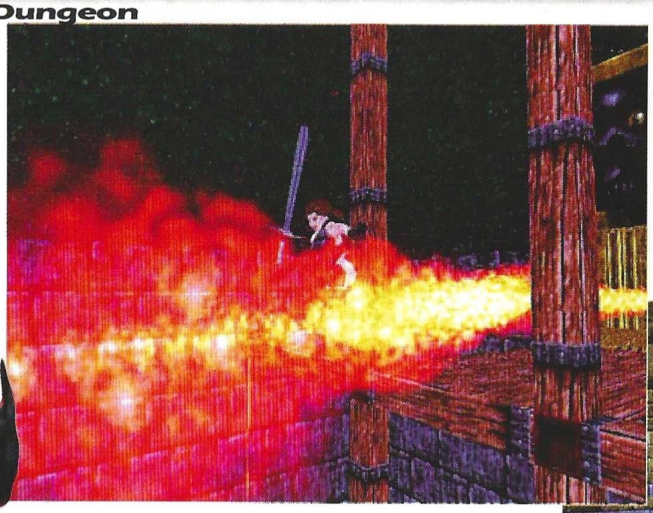
Salva la partida a menudo. Para combatir, mantén pulsada la tecla de ataque y alterna los cursores (o las direcciones del joystick) para asestar diferentes tipos de golpe. Las criaturas más grandes que tú suelen parar todos los golpes verticales, así que emplea con ellas mandobles de izquierda o derecha.



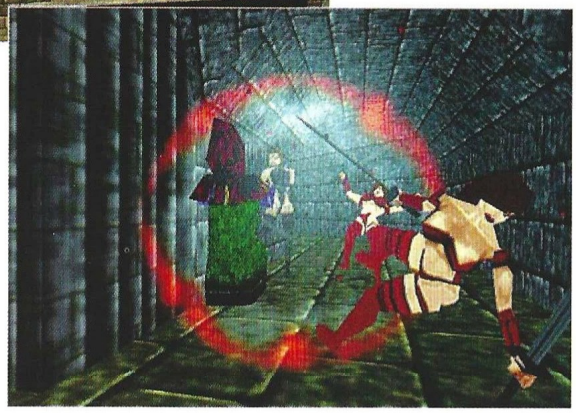
de "clipping" –cuando los gráficos se montan unos con otros o de repente se hacen transparentes–. Por lo demás, el aspecto 3D ofrece la posibilidad de examinar 180 grados del entorno en primera per-

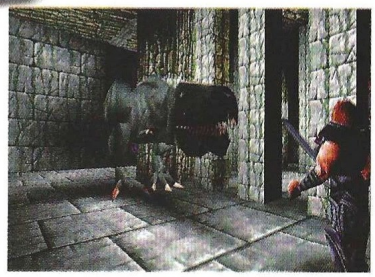






Podremos elegir el protagonista entre Chaindog, un fornido guerrero, y Red Lotus, una voluptuosa combatiente





sona, y un sistema de cámaras al que sólo en ocasiones se pueden sacar defectos, ya que en puntos concretos de algunas zonas se ve al personaje desde delante siendo imposible saber qué hay frente a él.

El juego posee una "habilidad" muy conveniente para el combate, y es que es habitual tener que enfrentarse a dos o más enemigos al mismo tiempo. Para ello, el programa se preocupa de redirigir los golpes del personaje hacia los contrincantes, dejando al jugador que elija el tipo de golpe que quiere asestar (en el caso de usar arma blanca).

Ladrón de almas

Armas y magia se combinan en una mezcla bastante especial para ofrecer una gran variedad de opciones que abarcan desde una espada a un lanzacohetes –nada tecnológico, son cohetes de fuegos artificiales–, y los conjuros se catalogan dentro de lo habitual en estos casos, como los rayos y las bolas de fuego. Todo enfocado hacia un único objetivo: derrotar a varios centenares de enemigos que abarcan un total de 55 diferentes, cantidad nada despreciable teniendo en cuenta que son 3D y están completamente animados y articulados.

Dentro de todo esto, el protagonista –a elegir entre un fornido guerrero llamado Chaindog o una voluptuosa combatiente conocida como Red Lotus– consigue absorber el alma del jugador para adquirir vida propia, y con ello arrastrar al jugador hasta el corazón de este mundo de fantasía para que sienta todo lo que ocurre a su alrededor, gracias a una inquietante banda sonora, unos logrados efectos de sonido, y una hábil combinación de luces y sombras que juega con la imaginación y la repentina aparición de los enemigos. No es descabellado afirmar que en muchos casos, el jugador sentirá un estremecimiento al adentrarse en un oscuro recodo de un pasillo, y suspirará aliviado al llegar a una zona aparentemente segura, pa-ra sobresaltarse inmediatamente con la aparición de cualquier criatura del mal.

Deathtrap Dungeon no es un juego más, sino una adictiva experiencia que si se ambienta adecuadamente –¿por qué no jugar a oscuras y con el volumen de los altavoces muy alto?– constituye una sólida aventura irrepetible. Por añadidura, el modo multijugador (en el que pueden participar hasta cuatro personas), aporta una nueva perspectiva con niveles propios e independientes del resto del juego, siendo un valor adicional que muchos aficionados encontrarán altamente gratificante.

Calificación

Deathtrap Dungeon

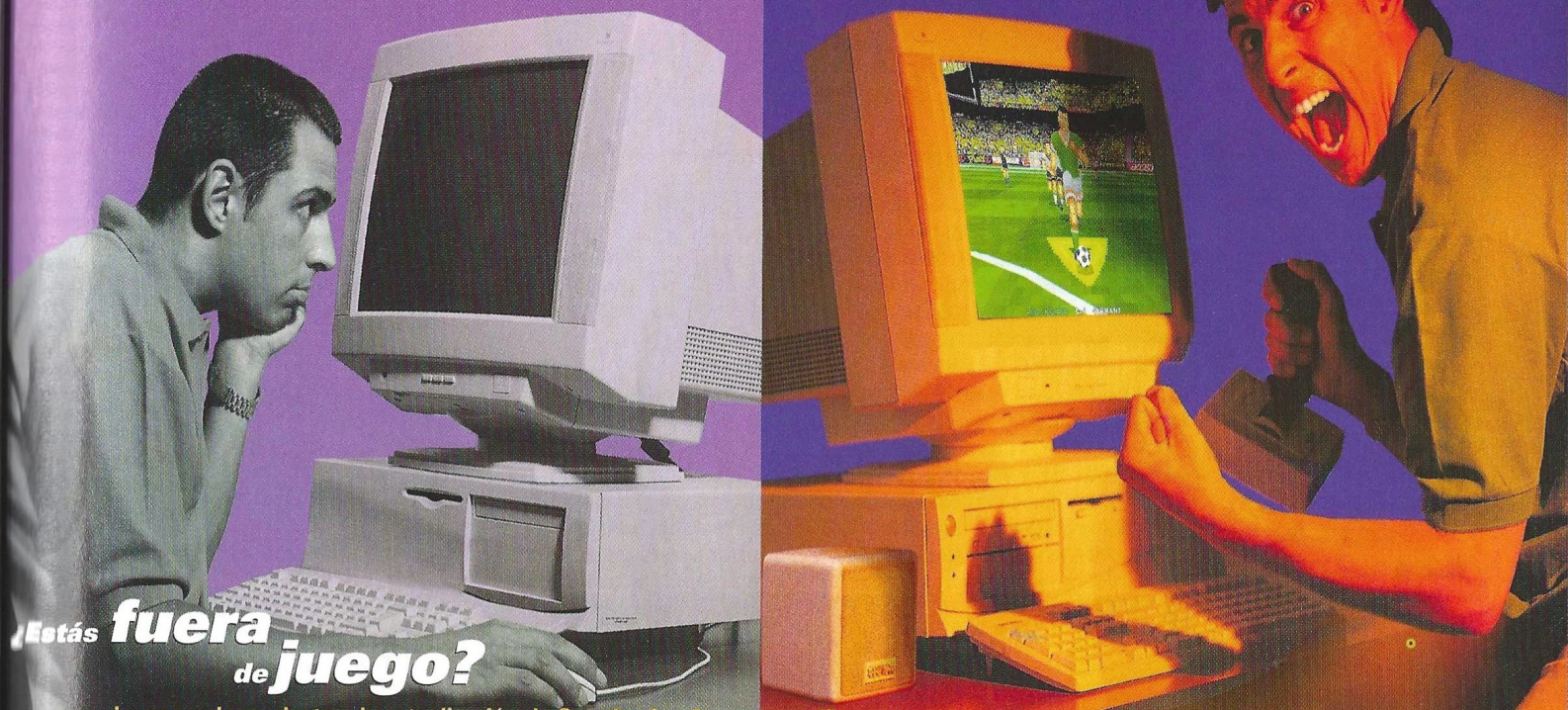
Pros: Por primera vez desde que saliera el primer juego de acción 3D, este género ha sufrido una importante evolución que hace empequeñecer a cualquiera de sus predecesores. Deathtrap Dungeon va a ser el punto de referencia para el futuro dentro de este género.

Contras: Algunos males endémicos de este tipo de juegos siguen presentes en éste, como los omnipresentes errores de "clipping" y las alteraciones de cámara insólitas e inútiles.

Actualiza tu tarjeta de sonido y saca partido del cambio. Y para que todos los fanáticos de esta promoción en el interior de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!

¡Únete a Creative®!



¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. *Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!*

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!

Sound Blaster AWE64 Gold

Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

Kit Actualización PC-DVD Encore

Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.

Graphics Blaster Exxtreme

Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.

SoundWorks CSW200

Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC

Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Video Blaster y AWE64 son marcas comerciales registradas y SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster y Blaster Exxtreme son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

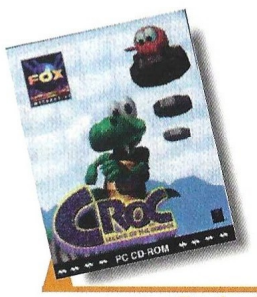
Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal..... Población.....

COGAWOJUEGO

¡Pequeños demonios!

Croc: Legend of the Gobbos

Es el más atípico, impuro y rebelde de los últimos juegos de plataformas en 3D aparecidos. Introduce variantes ingeniosas sobre propuestas clásicas y añade el don de la tridimensionalidad a unas arquitecturas imposibles en sus escenarios, que materializan uno de los mayores retos de los juegos de acción. ¿La trama? Pues es bien simple: trata sobre las incidencias de un rescate.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 120 MHz, 16 Mb de RAM, 10 Mb de Disco Duro, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido (tarjeta 3DFx opcional)
Nº de jugadores: 1
Editor: Argonaut/ Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Los límites a la imaginación en el momento de crear un juego, son puestos por los propios equipos que trabajan en ello y esta vez, el grupo de investigación y desarrollo de Argonaut ha estado a punto de rebasar lo que no puede acotarse. Croc desplegará ante ti un mundo de maravillas con mucho colorido, que se reparte entre espacios interiores y paisajes al aire libre, y está dotado de una excelente banda sonora capaz de animar hasta las piedras. El tono desenfadado que, con frecuencia, acomete este tipo de producciones, se ve incrementado en Croc con aportaciones que comprenden tanto sus elementos visuales o sonoros, como el propio comportamiento de los personajes, las situaciones a las que tendrán que sobreponerse, o las animaciones que intervienen a lo largo del juego presentando los nuevos peligros a los que deberá hacer frente nuestro protagonista.

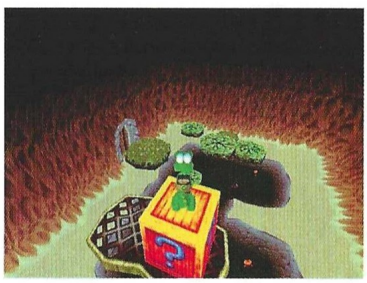
El enigma

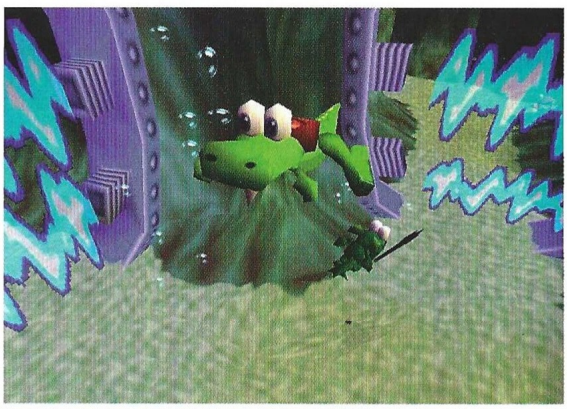
El pequeño cocodrilo que acapara la atención en este juego, fue rescatado de las aguas como Moisés y criado por unos simpáticos seres peludos. Un buen día, el malvado mago Barón Dante, secuestró a su familia adoptiva, los Gobbos, y los mantuvo en su poder con ayuda de las más retorcidas tretas. Desde ese mismo instante, la única obsesión de nuestro héroe será la de rescatar a sus amigos a toda costa. Para llevar a cabo esta ardua labor, sólo contará con su cola para defenderse y con su habilidad para moverse entre la arquitectura de los escenarios a fuerza de saltos, carreras, giros, pequeñas escaladas, o desplazándose de forma lateral. Pero a veces resulta que estas habilidades no sirven y deberá apoyarse en elementos que se encuentran inmersos en los mismos escenarios. Por ejemplo, si quiere atravesar un río de lava y muy por encima de su cabeza se encuentra suspendida en el aire una malla, deberá ayudarse de algún cajón cercano, desplazándolo del lugar en donde se encuentra, hasta llevarlo al sitio idóneo para saltar desde él hasta la malla y avanzar colgado de ella por encima de la lava.

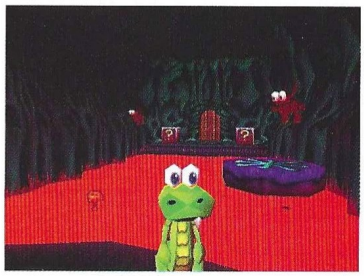
Otros elementos que podrás encontrar a lo largo del juego, serán interruptores o flechas de dirección, por citar un par de ejemplos, que accionan mecanismos cuya intervención es esencial para poder avanzar en el nivel. No obstante, existen varias constantes en Croc, tales como las cajas que irás viendo repartidas por cualquier sitio. Para apropiarte del contenido de la mayoría de ellas, tendrás que saltar encima, pulsando dos veces para hacer más efectivo el salto. Dentro encontrarás diamantes, que pueden ser iguales o distintos de los que se encuentran en el exterior a lo largo del camino que recorres, o también algún Gobbo que se liberará inmediatamente. En otras ocasiones tendrás que salvar a tus amigos con la ayuda de una llave que debes encontrar, la cual te permitirá abrir el candado de la jaula en donde se encuentran presos. Existen también, puertas de acceso a los niveles, puertas especiales, largas escalinatas con peldaños suspendidos en el vacío, bolas de fuego que atacarán sin piedad y secuaces de Baron que intentarán asesinarte. ¡Vamos, hasta encontrarás a la misma muerte esperando acabar contigo!.

Los seis

El diseño de los distintos mundos que se exploran en Croc, aunque mantiene una incontestable similitud entre los mismos, –inevitable y hasta cierto punto comprensible–, hace que estén repletos de sorpresas y retos. No se camina igual por el mundo de lava, que por el suelo del mundo de hielo, en donde te escurres con facilidad, así como no es lo

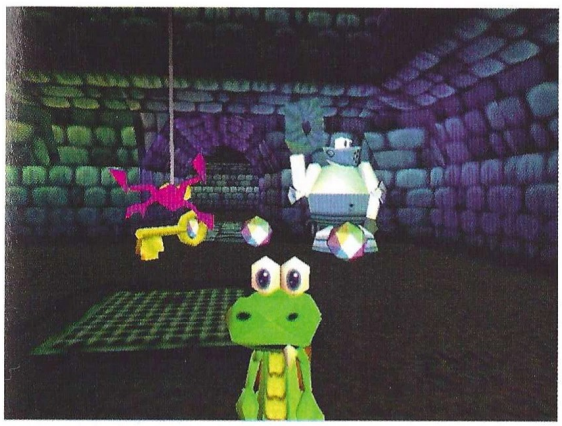




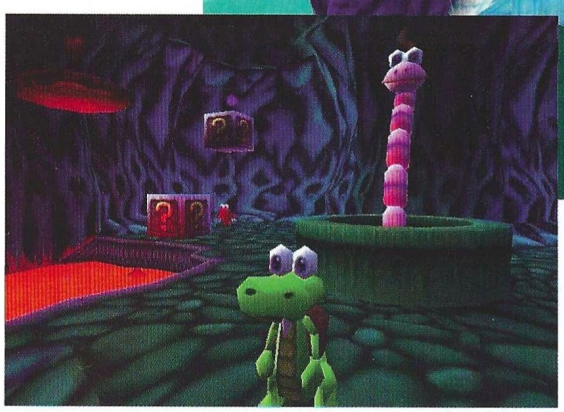


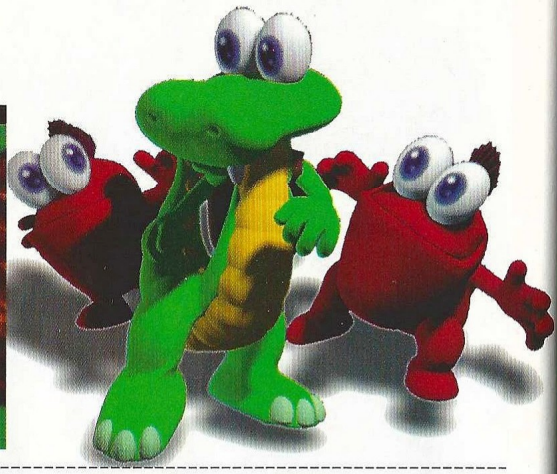
Cincuenta y cincuenta, tanto para el número de niveles como para el de enemigos –que irán cambiando según el paraje en donde te muevas–, con el valor añadido de los doce jefes de final de fase, bastante "duros de pelar". Para decirlo en dos palabras "in – menso". En efecto, la odisea que te espera en Croc es extremadamente extensa y adolece de una gran cantidad de retos a superar. Debes tener en cuenta que en es-

El malvado Barón Dante ha secuestrado a la familia adoptiva de Croc, los Gobbos, y los mantiene en su poder con la ayuda de retorcidas tretas

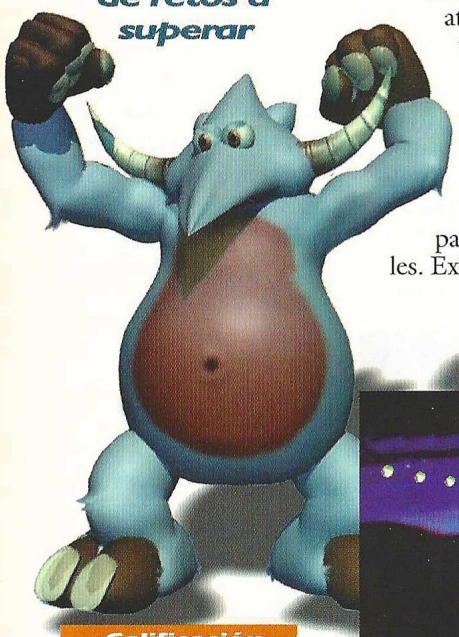


mismo resolver los retos propuestos en el bosque, que intentar desactivar los campos de fuerza que mantienen cerradas distintas zonas del mundo de las cavernas subacuáticas, en el cual, por añadidura podrás moverte en toda dirección imaginable, incluyendo los ascensos y descensos, con lo que la situación se complica mucho dada la evidente dificultad añadida que supone el hecho de poder desplazarte como si estuvieras en el vacío.



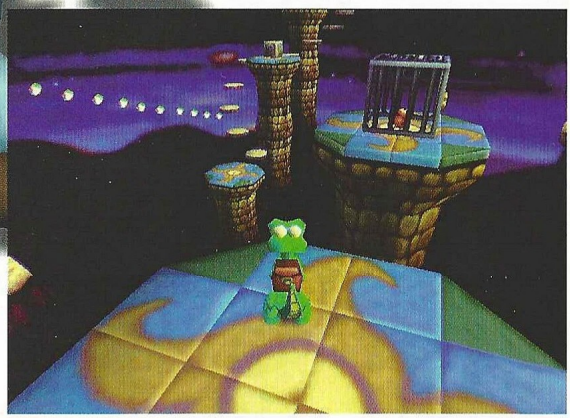


La odisea que te espera en Croc es muy extensa y adolece de una gran cantidad de retos a superar



te juego lo principal, aparte del salvamento de los Gobbos atrapados, es avanzar a toda costa, y si puede ser corriendo, mejor.

Si hubiera que calificar los distintos aspectos de Croc, sin duda alguna la máxima puntuación sería para el diseño de los niveles. Existen algunos en los que tu avance depende sólo de ti. En otros dependerá también del momento oportuno para saltar a una plataforma que cambia de posición, o tendrás que esperar la cercanía de algún pequeño escalón flotante que se acerca y se aleja, sin olvidar los ejercicios de natación. En fin, una tortura para los patosos y en cualquier caso, una delicia para todos. ¿O es que ahora te asustan los retos difíciles?



Calificación

Croc: Legend of the Gobbos

Pros: Entornos en 3D con total libertad de movimientos. Reanima el concepto lineal en el avance de los niveles con la precaución de no romper la continuidad. Es extenso, adictivo y fácil en su manejo. La música resulta un regalo para los oídos, y aporta comicidad y colorido al juego extrayendo del mismo sus mejores cualidades.

Contras: Croc se vuelca demasiado en el movimiento a saltos, circunstancia un tanto irritante cuando se avanza en el juego. A veces la perspectiva de la cámara desorienta mucho. Para degustar esta excelente oferta en todas sus posibilidades, necesitarás un muy potente equipo.

El truco es...

A continuación te mostramos los códigos correspondientes a los distintos niveles de juego. En este mare magnum, las letras corresponden a las flechas de dirección en el siguiente orden: arriba "A", abajo "B", izquierda "I", derecha "D":

AIIIIBBAIADBDDA
DAIAIAADIDADIAB
BIADIBDIDIDDBII
ADBIIBBAIDDBDDA
DBBAIAADIAADIAB
BDDDIBDIDBDDBII
IAAADDBAIDADAIB
DBIADDADIDADIAB
BDADDIDIDIDDBII
IADAIDBAIAAIAIB
AIBIDIBAIDDBDDA
BIDDDIDIDBDDBII
IAAAIABABDAIAIB
ADIIIABABADBDDA
DBIAIBADBDADIAB
IADADBBABAAIAIB
AIBIIABABDDBDDA
DABAIBADBAADIAB
BIDDIADIABDDBII
AIIIDDBABADBDDA
DAIADIADBDADIAB
BIADDDDIAIDDBII
IBDAIIBABAAIAIB
DBBADIADBAADIAB
BDDDDDDIABDDBII
IBAAIBBAIDDDAIB
AAIIIBBAIAABDDA
BAADIBDIDIADBII
IDDADABAIADIAIB
ABBIIBBAIDABDDA
DDBAIAADIADDIAB

Llena de imágenes tu PC

YA A LA VENTA
por sólo
395 Pts.-

Este mes en FamilyPC:

- Disfruta con el mejor software para retocar imágenes fotográficas.
- Lleva al día tus cuentas con el ordenador.
- Convierte tu casa en una emisora de radio y televisión.
- Descubre la mejor técnica para limpiar los ficheros de tu PC.
- Analiza los últimos ordenadores Pentium II.

Y mucho más...

FamilyPC

La informática hecha a tu medida

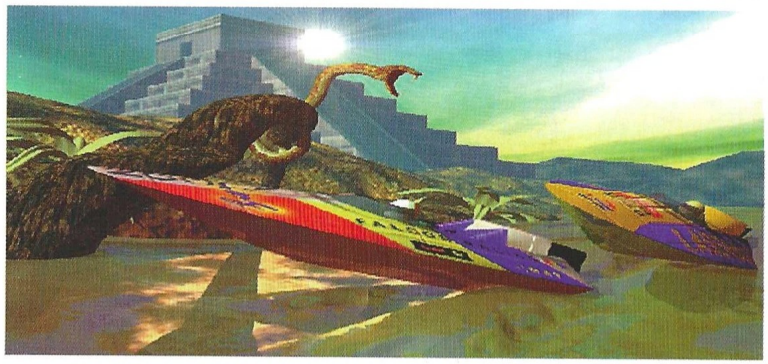
Visita nuestra WEB: http://www.zdnet-es.com

IMAGEN LIMITE

Adiós a las ruedas

Powerboat

Adiós a la Fórmula Uno, al Touring Car, a los cart, a los deportivos, y a cualquier otro vehículo sobre ruedas que se haya podido imaginar para competir. Interplay rompe la monotonía con una trepidante competición de lanchas rápidas.



Resulta cuando menos refrescante, y nunca mejor dicho, que para variar un juego de carreras utilice vehículos motorizados que no van sobre cuatro o dos ruedas, y circuitos completamente acuáticos. Las lanchas rápidas son protagonistas en esta competición que aprovecha al máximo las prestaciones 3D de su entorno y las posibilidades que ofrece el agua como medio.

Antes de continuar, es necesario establecer que Powerboat no simula nada, ni siquiera un modelo físico de comportamiento y movimiento, simplemente se caricaturiza en cierta forma lo que podría ser una realidad para ganar con ello espectacularidad, jugabilidad y manejabilidad. Y se han conseguido todos estos objetivos, incluso en alto grado algunos de ellos.

Haciendo números, como resulta inevitable en estos casos, Powerboat tiene ocho circuitos y otro oculto, y otras tantas lanchas. Los modos de competición incluyen todas las modalidades contrarreloj imaginables, los típicos campeonatos, prácticas, y lo habitual. La única excepción que quizá marque alguna diferencia es una modalidad de competición con disparos para multijugador, que convierte la carrera casi en un "deathmatch".

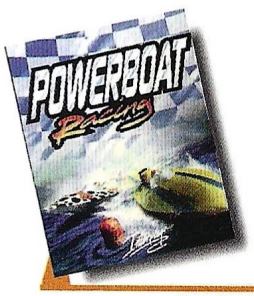
Vida sintética

Los modelos de lanchas y escenarios están en 3D, aunque la parte más espectacular corresponde sin duda a los escenarios, plagados de minucias que si bien distraen bastante al jugador, dan algo de vida a un mundo virtual que de otra forma estaría muerto. Aviones y globos aerostáticos surcando los cielos, tiburones en el agua, anacondas enroscadas en voluminosos troncos caídos sobre el Amazonas, coches de Fórmula Uno compitiendo en Mónaco, y prácticamente cualquier cosa imaginable en cada una de las regiones por donde supuestamente discurren los circuitos, amenizan la competición, ensalzada por otro lado con sonidos ambientales y diversas bandas sonoras de distinta procedencia que sirven como colofón a una atmósfera perfecta.

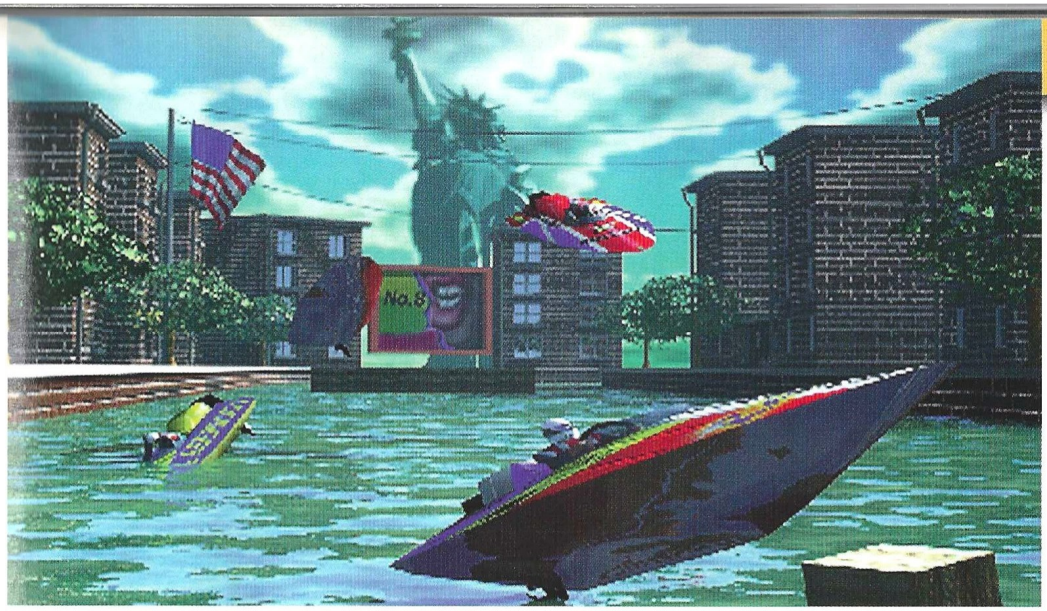
A esto habría que añadir el espectáculo visual que se produce al tener una tarjeta 3D, con los efectos de luz, sombras, transparencias, y demás parafernalia de connotación puramente plástica que intenta plagiar la realidad. También hay una opción para clima en el menú, lo que supone no sólo que puedan producirse los fenómenos meteorológicos normales como lluvia o nieve, sino también carreras en períodos nocturnos. Lamentablemente, esto no queda sólo restringido a los usuarios de tarjetas 3Dfx, sino también a quien no tenga al menos una cantidad respetable de memoria RAM, posiblemente un mínimo de 24 MB.

Reincidente

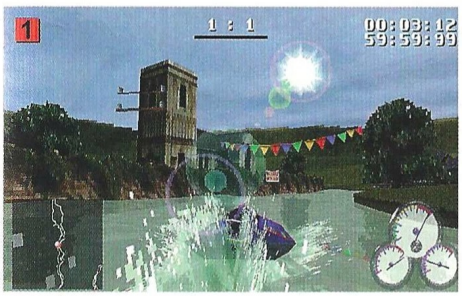
Hasta ahora todo es muy bonito, maravilloso quizá, y lo cierto es que sería perfecto a no ser por unos pocos motivos que rebajan lo que podría haber sido Powerboat. Por un lado, y está claro que es cuestión de gustos, hay un circuito especialmente feo. Nevada es el agraciado recorrido con este honor, una secuencia de cañones inundados que poco tiene que ofrecer a la vista. Algo parecido sucede con Mónaco, que si

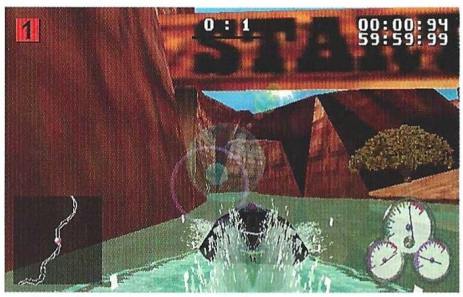


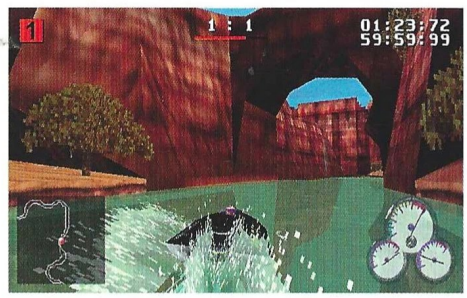
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, 130 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Promethian Designs/Interplay
Distribuidor: Virgin



Los escenarios están plagados de minucias que si bien distraen al jugador, dan algo de vida a un mundo virtual que de otra forma estaría muerto







El truco es...

Practica bien en todos los circuitos, y no te fíes mucho de las clasificaciones de velocidad de las lanchas en cuanto a competidores se refiere. Presta mucha atención a la señalización de giros, porque si no chocarás con frecuencia y perderás tiempo con ello.

bien es vistoso, su diseño es un gigantesco lago plagado de rampas de salto y nada más.

Lo que desde luego no es cuestión de gustos, y además es indiscutible, son los errores de "clipping", patentes de forma especial en escenarios como Nevada, donde de repente las paredes desaparecen para dejar ver una inmensa nada acuática, o en Nueva York, donde los muros de un túnel pueden esfumarse por nadie sabe qué motivo.

Por lo demás, Powerboat es una especie de dechado de virtudes, con altos niveles de jugabilidad y manejabilidad. Sin embargo, de este juego se puede decir, al igual que de la mayoría de los de carreras, que si no te gusta el género no merece la pena. Si por el contrario, eres aficionado a la competición, serás feliz tratando de superar los tiempos de la máquina, derrotando al propio ordenador en un campeonato o en carrera simple, y corriendo contra tus amigos (con o sin armas).

Aunque el manual contiene las consabidas advertencias acerca de la epilepsia y los posibles síntomas que se pueden advertir en un momento dado jugando con Powerboat, la cierto es que no hay para tanto, ya que la sensación de velocidad –sin duda un importante factor en un título de este género– no es especialmente buena –aunque sí medianamente adecuada–. En fin, nadie es perfecto, ni a la hora de hacer juegos, ni a la hora de juzgarlos.

Calificación

Powerboat

Pros: El cambio de las ruedas por un motor de popa y un timón se agradece. Los entornos visual y sonoro están muy logrados.

Contras: Aunque ya casi aburra decirlo, hay errores de "clipping". Las exigencias de máquina para algunos de los efectos son excesivas.

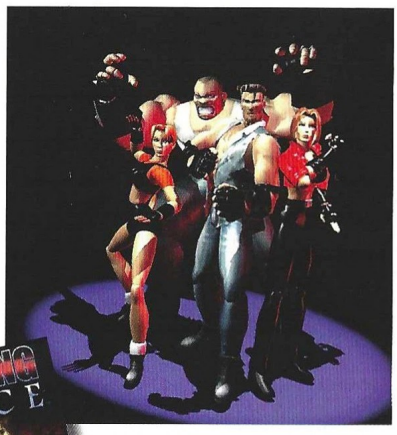
Los nuevos mosqueteros

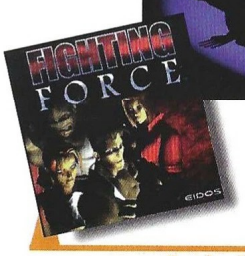
Fighting Force

Los juegos al estilo de Street Fighter y Double Dragon, siempre han estado y estarán entre los favoritos de los asiduos en los salones recreativos, aunque pocas veces se ha hecho en PC algo que estuviese bien dentro de esta línea de productos.

Fighting Force consigue equipararse a los mejores arcade de lucha por niveles del mercado recreativo, con un sistema de progresión no lineal, cuatro personajes diferentes, y un entorno tridimensional con absoluta libertad de movimiento. Este juego, anunciado hace tiempo y retrasado tanto en consola como PC, por fin llega al ordenador con una fuerza arrolladora.

Con todos los elementos que definen un género tan exitoso, Fighting Force nace sin competidor alguno, llenando un vacío que todo jugador ha sentido en uno u otro momento: un juego vistoso, adictivo, espectacular, y sencillo. Y si además, se pueden repartir tortas, mejor. Ésta es en esencia el alma de este título, que si bien cuenta con una historia sobre sus protagonistas y la aventura que correrán a lo largo del juego, no hace especial hincapié en ella sino más bien todo lo contrario.





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, disco duro, SVGA, tarjeta 3Dfx con 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1ó2
Editor: Core Design
Distribuidor: Proein

El fin del mundo

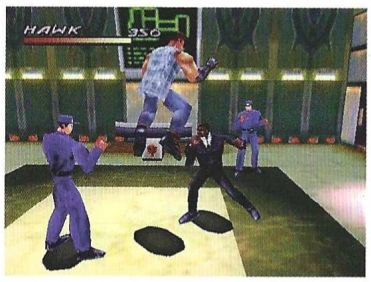
Un antiguo agente del gobierno, renombrado científico y profesor en Teología, el Dr. Dex Zeng, está convencido de que el año 2000 traerá el fin del mundo. Pasada la medianoche del 31 de diciembre de 1999, y visto que no sucedía absolutamente nada fuera de lo común, el megalómano decide que si el armageddon no se produce de motu propio, alguien tendrá que provocarlo... ¿Quién mejor para ello sino él?

Alana McKendrick, hija ilegítima del Dr. Zeng, decide poner fin a los planes de su padre, y consigue reunir a tal fin a un grupo de luchadores denominado Fighting Force, compuesto por ella misma, Mace Daniels, Hawk Manson y Ben "Smasher" Jackson. Estos cuatro héroes, cada uno con diferentes habilidades y distinta procedencia, se enfrentarán a las hordas del villano en repetidas ocasiones hasta llegar al mismo Zeng y conseguir derrotarle de una vez por todas.

Al igual que en las más conocidas recreativas, Fighting Force permite jugar a dos personas al mismo tiempo, y ofrece la posibilidad de escoger entre cualquiera de los cuatro miembros del grupo para luchar. Cada uno de ellos tiene una serie de golpes estándar y otros específicos e individuales, que en total suman más de 40 movimientos por personaje. Esto no significa que haya que aprender infinitas combinaciones de teclas para jugar, ya que en función de la posición del atacante y el enemigo, y el tipo de golpe seleccionado, se producirá una animación de ataque u otra.

Renovación de un género

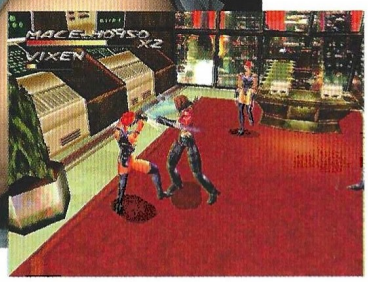
Como demuestran las imágenes del juego, Fighting Force ofrece un entorno 3D potenciado por tarjetas 3Dfx (imprescindibles para poder jugar), con un cierto grado de interactividad que permite destrozar u utilizar algunos elementos de los escenarios no restringidos a objetos sueltos. Lo normal en este tipo de juegos es que se puedan coger cajas, barriles y demás objetos contundentes para usarlos contra el enemigo, pero en Fighting Force también se puede aporrear una máquina de Coca Cola, un cajero automático, un coche, o romper las barras de un ascensor para emplearlas a modo de palanca.

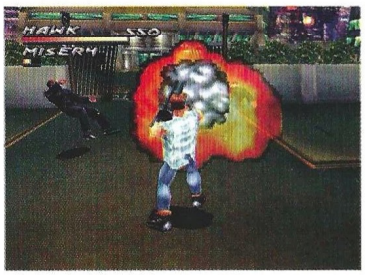


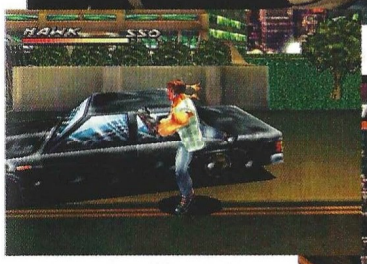
La disposición no lineal de los 25 niveles del juego, estructurados como siete fases diferentes, permite que una vez superado un determinado número de zonas, el jugador escoja el camino a seguir, lo cual aumenta enormemente la capacidad del título en cuanto a jugabilidad se refiere, ya que si bien el principio es siempre el mismo, pronto hay tres posibles caminos a elegir y numerosas ramificaciones a partir de ese punto.

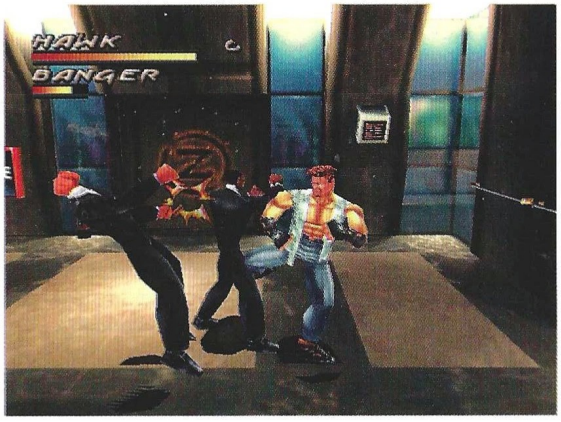
Otro de los factores importantes de Fighting Force es el comportamiento de los enemigos y la limitación de éstos a la hora de poner un número determinado en pantalla para atacar al jugador, que nunca se verá sobrepasado en exceso. Dependiendo del nivel de dificultad escogido, será más fácil o no derro-

Cada uno de los 4 personajes tiene una serie de golpes estandar y otros específicos e individuales, sumando en total más de 40 movimientos cada uno









El truco es...

Las máquinas de Coca Cola se pueden destrozar para sacar unas cuantas latas que te proporcionarán energía. No dejes de recoger los pequeños objetos que dejan algunos enemigos al morir, ya que subirán tu energía.

tar a los enemigos, pero su forma de luchar, esquivar y aprovechar las ventajas de un escenario, denota una cierta inteligencia bastante mejor que la que otros productos han incluido.

Un "pequeño" olvido

Sin embargo, no todo podía ser perfecto, y hay dos problemas que "manchan" el historial del juego. El menos grave, y se trata de una cuestión meramente estética, es que algunos elementos de los escenarios, como los árboles, no son 3D, un fuerte contraste teniendo en cuenta la exigencia de la tarjeta 3Dfx. La mayor crítica a Fighting Force es la imposibilidad de salvar una partida, lo que obliga al jugador a sentarse delante del ordenador durante varias horas para poder jugarse de una sentada una partida completa, o dejarlo por puro agotamiento y dolor de dedos al cabo de hora y media (siempre queda la alternativa de la pausa).

A pesar de ello, Fighting Force bien podría ser un nuevo hito en la historia de los juegos de lucha de PC, con sus movimientos secretos, su increíble ritmo, y el espectáculo que ofrece con vehículos en movimiento y grandes masas 3D realizando piruetas en la pantalla. Es divertido, entretenido, y capaz de enganchar a cualquier tipo de jugador. Los héroes del juego, enfrentados al mal como los tres mosqueteros y D'Artagnan, consiguen adaptarse mediante estereotipos a los deseos de todo jugador (un bruto todo músculo, el "cachas guaperas", y dos mujeres de las de "toma pan y moja"). Toda una demostración de que combinan la técnica más puntera y un sencillo diseño, no hacen falta grandes despliegues para hacer un buen juego.

Calificación

Fighting Force

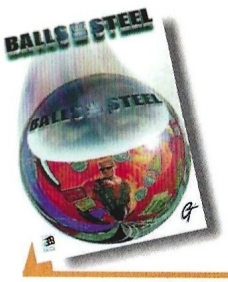
Pros: Fighting Force viene a renovar con mucha inspiración un género algo descuidado durante bastante tiempo en PC. Asequible para cualquier tipo de jugador. Posee un alto nivel de rejugabilidad.

Contras: Además de no poder salvar la partida y existir elementos 2D, Fighting Force tiene algunos errores de "clipping" en determinadas zonas. El sistema de cámaras falla a veces, dejando al jugador ciego.

Jugando con la gravedad

Balls of Steel

Encontrar la mesura en todo lo que percibimos; alcanzar la justa medida de las cosas, ha sido una constante para el ser humano desde tiempos remotos. Los Antiguos intuyeron esta idea en la proporción, los Renacentistas en la belleza, y aún hoy seguimos buscando. Pues bien, no hemos encontrado el concepto, pero sí un juego en cuya esencia esa idea se asienta.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, 50 Mb de Disco Duro, Windows 95, SVGA VESA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Wildfire Studios/ GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

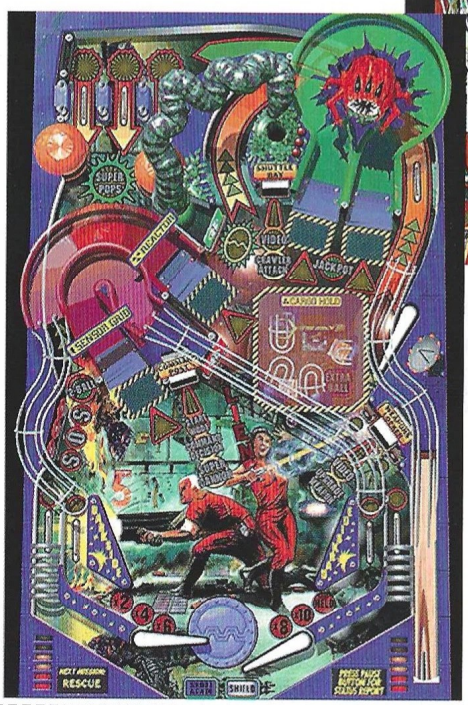
Todos sabemos cómo funcionan los pinballs, lo que podemos esperar de ellos, y que más o menos se trata de una bola que corre a través de un tablero inclinado lleno de obstáculos, hacia el jugador. Nuestra misión será impedir que ese trozo de acero se cuele por el centro o los lados de aquél, y lograr acertar en las distintas dianas, rampas, vías de escape o elementos mecánicos que se encuentran repartidos por el escenario.

En el caso que nos ocupa, no nos extenderemos a la hora de citar la gran cantidad de misiones generales a realizar, video juegos para jugar en la pantalla de leds donde aparecen las puntuaciones, ni en el hecho de que existan pequeños "encargos" dentro de cada tablero como son los disparos con cañón a los enemigos que se asienten en la superficie de juego, o la necesidad de aniquilar invasiones alienígenas que plagan de bichos la mesa. Tampoco abusaremos en alabanzas a la alta resolución de imagen del juego, a los efectos físicos dotados de un gran realismo en el comportamiento de la bola, ni al hecho de haber realizado los tableros en 3D, o a la calidad de su música y efectos especiales y de sonido: estas son circunstancias que a las alturas del siglo XX en que nos encontramos, se obvian por comunes a cualquier juego que se precie de exhibir un determinado nivel de calidad.

Haremos algo mejor, explicaremos los cinco tableros de juego uno por uno, y te aseguramos que no tienen desperdicio. Antes de comenzar, tan sólo decir que puedes jugar a pantalla completa con el tablero dividido en dos partes –se ve todo mejor pero resulta poco práctico–, o en una pantalla donde la mesa se ve entera pero bastante pequeña. No obstante, esto no resta jugabilidad ni emoción a la partida.

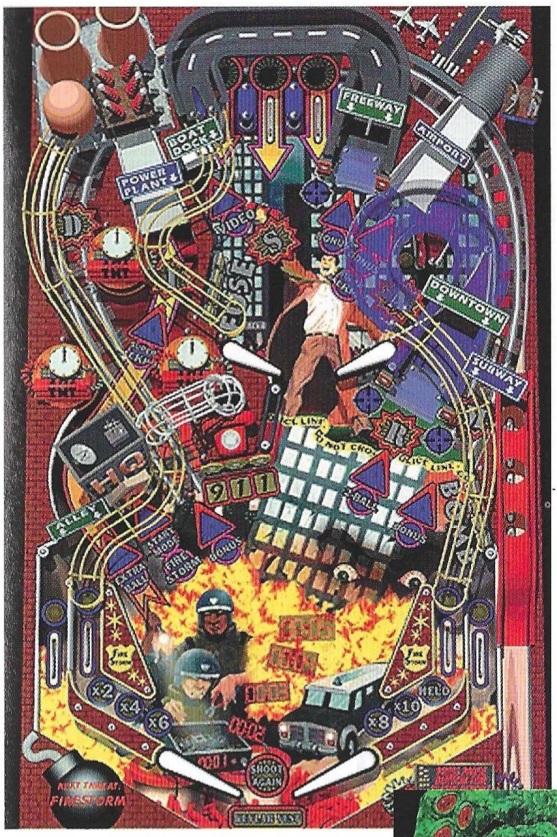
Dark Side

Una importante estación espacial ha sido asaltada por alienígenas procedentes del espacio profundo. Tu misión será aniquilar a los invasores, rescatar a los científicos que investigaban en la base y recuperar la estación. Deberás llevar a cabo esta misión jugando con el pinball y en el display del marcador, en donde se te ofrecerán también algunos vídeo-juegos. Además de las habituales rampas, atajos, elementos mecánicos y animaciones tridimensionales en cada partida, podrás disparar –nunca mejor dicho–, a todo bicho viviente con un cañón de gran potencia que debes activar siguiendo determinados pasos, o aniquilar alienígenas vivos que se pasearán por el tablero, aplastándolos con las dos bolas que aparezcan en la partida. Existe también una modalidad combinada para el rescate del personal, que se visualiza en la pantalla cuando accedes a determinados lugares con la bola.



Barbarian

En esta ocasión deberás asesinar al dragón y perseguir hasta la muerte a los pequeños espíritus voladores para recuperar las gemas mági-



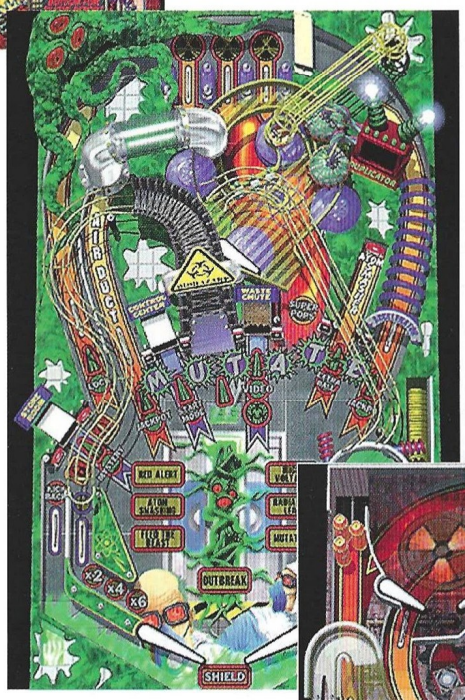
cas y destruir al demonio que asola el país. Tendrás que luchar en la ciudadela con los guardias, acceder un modo multibolas y jugar dos modos independientes de misiones. Esta es una de las mesas mejor diseñadas, más rápidas y con más carácter de Balls of Steel.

Firestorm

La amenaza para los habitantes de la ciudad, llega ahora desde las manos de un paranoico de las bombas. Los escenarios han sido creados incluyendo una central eléctrica y un aeropuerto. Tendrás que evacuar el aeropuerto, desactivar las bombas, e incluso jugar un curioso modo multibola con elementos explosivos en las mismas.

El truco es...

A continuación vamos a adelantar algunos códigos que te permitirán grandes beneficios en las partidas que juegues en la mesa Dark Side. Entra en la partida y cuando comiences, pulsa la tecla ImprPant y un pequeño genio aparecerá en la zona del marcado de esa misma mesa. Escribe GRAND CANYON, LAST LEGS, MORLOCK, ELOI, PITCHFORK, WHODUNNIT, POPCORN, T-MINUS (un número del 1 al 8), EVIL TWIN, TRIPLETS, FREAKSHOW, WARP CORE, BUCKET, NERF GUN o ROACH MOTEL.



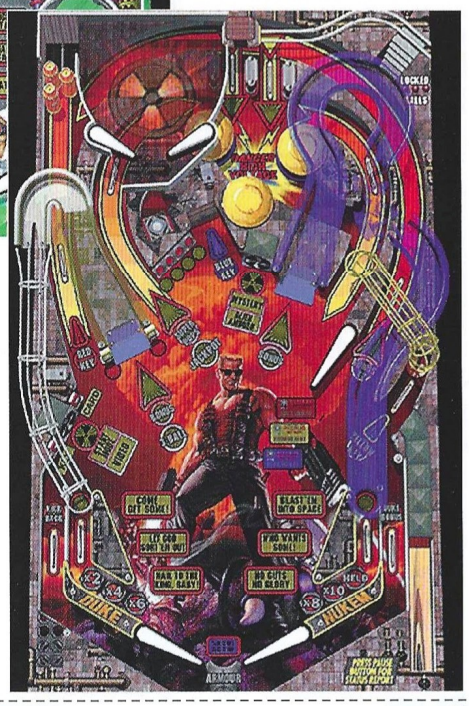
Mutation

Los experimentos científicos desviados hacia la genética, nunca han tenido buenos resultados desde que Frankenstein falló con su creación tan primitiva. Esta vez no iba a ser distinto y tu misión será "descontaminar" un laboratorio que ha caído presa del caos genético. Sonidos de "casquería", vísceras y vegetales biónicos vivos serán una constante. Tentáculos, aceleradores magnéticos y bolas tóxicas duplicadas que no debes ingerir... una tentación.

Podemos jugar a pantalla completa, con el tablero dividido en dos, o en una pantalla donde la mesa se ve entera pero bastante pequeña

Duke Nukem

La misma filosofía que en el arcade: destroza, junta los cadáveres en montañas irreconocibles y no permitas que te humillen. También existen en el juego animaciones activadas con algunas llaves, hologramas, visión nocturna y efectos sonoros del DukeNukem original. Además, los elementos obligados: rampas, accesos ocultos, juego en el display... como en el resto de las mesas.



Calificación

Balls of Steel

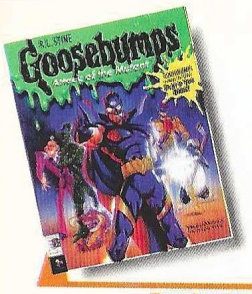
Pros: Tanto el diseño de las mesas, como sus retos, o el gran número de sorpresas que se esconden detrás de cualquier acción, son elementos muy logrados en el juego. Los efectos especiales y de sonido son excelentes y la gran diversidad de misiones a llevar cabo en cada uno de los tableros, resulta muy eficaz para mantener al jugador pegado durante horas a este pinball. La gran calidad de sus gráficos acompaña el perfecto comportamiento de la bola, y en el panel del menú principal, encontrarás hasta la historia que mueve los intereses en cada mesa. Sus tableros son completos, claros y muy adictivos.

Contras: Tan sólo se echa de menos una concepción 3D que se mueva por entre los recovecos de los decorados y alguna que otra animación. Por lo demás no le sobra ni falta nada.

Pesadillas animadas

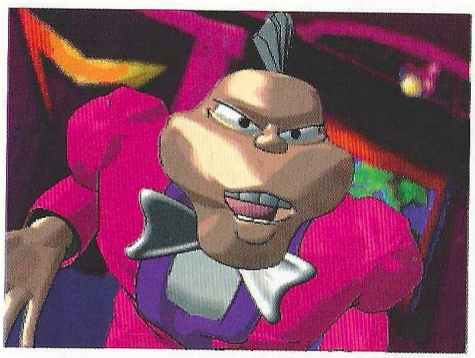
Goosebumps: Attack of the Mutants

Inspirado en la serie de televisión "Goosebumps", emitida en España por una cadena privada de televisión bajo el nombre de "Pesadillas", este título continúa una serie iniciada el año pasado.



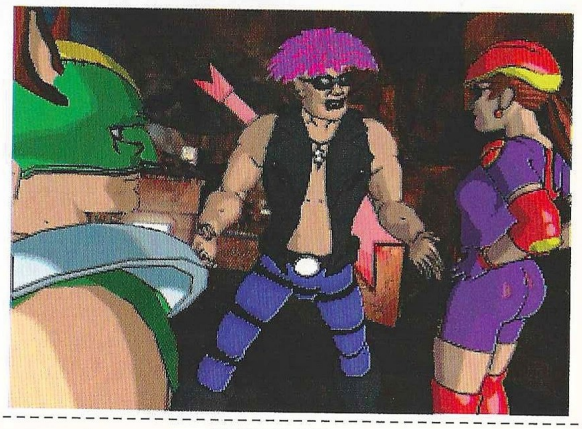
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 75, 16MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Dreamworks
Distribuidor: Microsoft

Poco después del memorable Neverhood, salió al mercado en estados unidos el primer título de la serie Goosebumps, protagonizado por Jeff Glodblum e Isabella Rosellini, una especie de película interactiva apoyada en el éxito de la serie de televisión y los libros editados para jóvenes, jamás editada en España. Prácticamente un año más tarde, y totalmente en inglés, llega el segundo juego de Goosebumps, en esta ocasión bajo el formato de juego de acción 3D que combina algunas imágenes de vídeo con animaciones y dibujos animados radicalmente diferentes de la serie de televisión, aunque manteniendo la misma esencia.



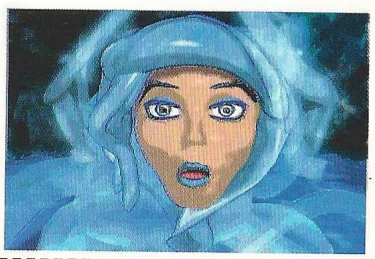
Attack of the Mutants no tiene grandes pretensiones, ya que apela a cualquier público a partir de 8 años, algo que se traduce en el diseño lineal y sencilla mecánica de cada uno de los quince niveles que lo componen. Su argumento presenta a un ávido lector de cómics de superhéroes que sin saber muy bien cómo se ve arrastrado al mundo de una de sus sagas favoritas, convertido en cadete de un grupo de héroes. Su misión será derrotar al malvado Mutant, un villano que pretende dominar al mundo, al mismo tiempo que rescata a sus admirados héroes.

Si bien la banda sonora, los gráficos, los efectos de sonido, y en general, el despliegue técnico del juego, son adecuados –a excepción de la baja calidad de las secuencias de vídeo y el excesivo pixelado de los enemigos en primer plano–, lo cierto es que su atractivo es bastante limitado, incluso teniendo en cuenta su aparición en uno de los meses más escasos en títulos. Lo que es realmente una lástima es que Microsoft no realice el más mínimo esfuerzo con éste y otros títulos de Dreamworks en cuanto a localización se refiere, ya que por no traducir, ni siquiera el manual y la caja están en castellano, mientras que otras compañías, quizá muy a su pesar en el caso de muchos juegos de escasa calidad, tienen al menos esta deferencia con el usuario que se gasta los cuartos en estos productos.



El truco es...

Salva la partida después de cada enfrentamiento. La tecla para alternar entre los objetos del inventario, mal documentada en el manual por corresponder al teclado americano, es la \ a la izquierda del 1.



Calificación

Goosebumps: Attack of the Mutants

Pros: El paso de las secuencias de vídeo a las gráficas de juego es un soberbio ejercicio de "travelling" entre la imagen real y la artificial.
Contras: El precio de Goosebumps no hace sino agravar su inestable relación calidad/entretenimiento/precio, bastante desequilibrada de por sí.

Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

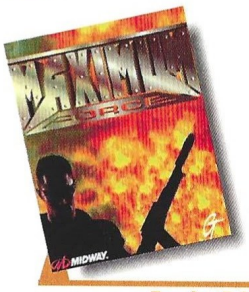
Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

¡La matanza!

Maximum Force

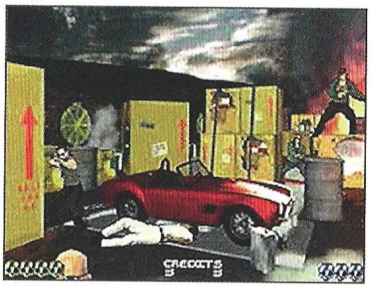
De la mano de nuestro destino avanzaremos por peligrosos parajes sin saber, sin dormir, sin conocer cuánto tiempo nos queda...

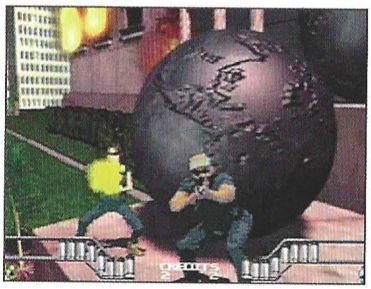


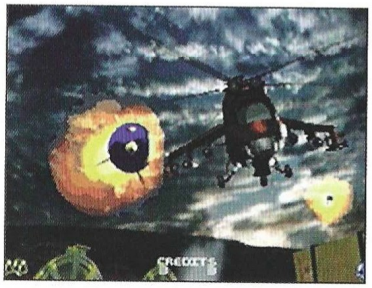
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 50Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Midway
Distribuidor: GT Interactive

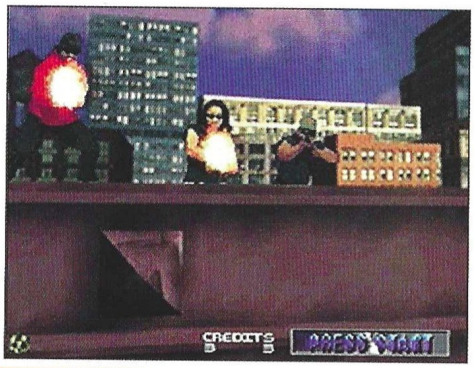
Este arcade lineal te permitirá tres logros a medida que avanzas en el juego: evitar la dominación nuclear, la económica y la mental del mundo entero por parte de un peligroso Cartel de la mafia. En apariencia, el juego es casi igual al título anterior que produjo la compañía: Area 51, allá por abril del año pasado y ambos no distan mucho de la concepción que dio vida a Virtua Cop, pero existen diferencias apreciables entre el juego de SEGA y éste que nos ocupa. La trama es sumamente parecida en ambos casos. Existen unos decorados determinados y entre los elementos de estos escenarios, se mezclan criminales e inocentes. La cámara irá conduciéndote de forma automática a través de estos lugares llenos de objetos y a medida que van apareciendo los criminales por sorpresa, deberás eliminarlos antes que te disparen a ti. Así planteado puede parecer un juego para tontos, pero lo interesante del asunto es que la cámara que te transporta, lo hace a toda velocidad y sin pausas. La acción es continua porque la cámara sólo parará cuando te hayan eliminado o hayas superado alguna de las fases. Mientras tanto no dejarás de liquidar individuos a toda pastilla, pero sin olvidar que no puedes hacer daño a los inocentes que se encuentran mezclados con ellos.

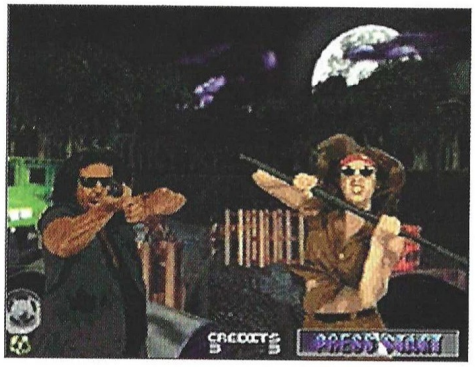
A diferencia de Virtua, aquí no hay nada que señale la posición de tus blancos, elemento éste que aún no sé si agradecer o reprobar, dado que al no poder identificar de forma instantánea a las víctimas es más difícil eliminarlas. Otro elemento que hemos de destacar es que en Maximum Force tanto los criminales como los inocentes, vienen representados por personas de carne y hueso, lo que añade cierto realismo a las escenas, que también son un poco más fuertes, ya que ves estallar a un hombre o a una mujer completamente en un ambiente festivo.





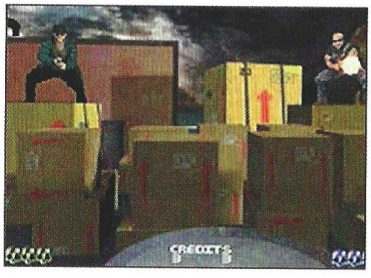






El truco es...

No te pongas nervioso cuando te lancen misiles. No es necesario que aciertes a dar en el blanco exacto para destruirlos: si disparas cerca del mismo también se dan por válidos. No obstante debes saber que tienes muy poco tiempo para hacerlo.



Calificación

Maximum Force

Pros: Es un juego adictivo y con un sencillo interfaz. Los escenarios son extensos y variados. Mataremos actores reales, circunstancia que aporta mucho realismo al juego.
Contras: Sólo tienes que apuntar y matar. Cuando salió Virtua Cop no estaba mal como novedad, pero a estas alturas, Maximum Force no aporta nada. Los gráficos no son muy nítidos.

¡LLEVA LA ESTRATEGIA AL FRENTE DE BATALLA!

BATTLEZONE

A finales de los años cincuenta los americanos y los rusos descubrieron una tecnología extraterrestre con la que fabricar las armas más destructoras del universo. Ahora comienza la verdadera carrera espacial...

Controla más de 30 unidades diferentes, incluyendo tanques, infantería y torretas de asalto móviles.

Pilota una de las más de 20 máquinas de guerra equipadas con armas tan poderosas como morteros, minas o el destructor generador de terremotos.

Construye bases, despliega tus tropas, controla los recursos y forja tu imperio.

ACTIVISION®

PC CD-ROM

Activision es una marca registrada y ActivLink es una marca registrada de Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Battlezone es una marca registrada de Atari/JTS Corporation. © 1980, 1997 Atari/JTS Corporation. Todos los derechos reservados. Licenciado por Activision. Todas las demás marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Los misterios del Nuevo Mundo

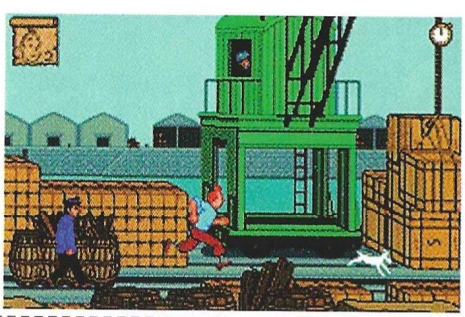
Tintín
El Templo del Sol

Aunque en estos quinientos años se han descubierto muchas cosas sobre las civilizaciones americanas, no todo se ha dado a conocer. ¿Ayudarías a Tintín en la resolución del Gran Misterio Inca?.

Precio: 4.990
Requerimientos: 486DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 15 Mb de Disco Duro, Windows 95 ó MS-DOS 5.0, VGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

Diez meses después de su viaje al Tíbet, y siguiendo la línea del más puro estilo de los cómics que dan nombre a la saga, Tintín aparece esta vez envuelto en una oscura sucesión de misterios ocasionada con toda probabilidad por el traslado de una momia inca a Europa: el cadáver embalsamado de Rascar Capac. Si a ello añadimos el secuestro del profesor Tornasol, la trama adquiere una sospechosa proyección criminal. El juego, al igual que su predecesor tibetano, se viste bajo la forma de un arcade por niveles, con diferentes sistemas de desplazamiento en el momento de llevar a cabo la acción: adelante, atrás y en profundidad, tanto en momentos habituales de juego –así, por ejemplo el hecho de andar por el interior de un edificio y tener que de sortear un obstáculo acercándose a ti–, como en las pantallas 3D del vagón de tren, las persecuciones en coche, o la avalancha, por citar algunas significativas.

Existen tres niveles de dificultad y más de veinte de juego diferentes, siendo bastante sencilla la pantalla donde se desarrolla la acción. Cuatro elementos: un pergamino que cuenta el número de vidas, un reloj que indica el tiempo de que dispones para solucionar los retos que se te proponen en el nivel donde te encuentras, el escenario con sus dificultades y algunos iconos para recoger como son estatuillas para puntos, relojes para añadir tiempo y alguna que otra vida. Tintín podrá caminar, correr, saltar, lanzar objetos y realizar cerca de una veintena de movimientos según las pantallas que atraviese –nadar o subirse a los árboles, por ejemplo–. No obstante las excelencias anteriormente expuestas, no es oro todo lo que reluce en el imperio inca...



El truco es...

Evita ni siquiera rozar cualquier cosa que se mueva cuando te desplazas por la pantalla porque si te toca lo pagarás caro. Si dudas sobre el daño que pueda ocasionarte, mejor quédate un poco lejos. Sólo tienes cuatro vidas y desaparecen con una rapidez pasmosa.

Calificación

Tintín El Templo del Sol

Pros: La fidelidad con que sigue los perfiles del cómic, tanto en lo que se refiere a personajes como a ambientes, raya la perfección.
Contras: Se trata de un juego soso, sin emoción ni alicientes. Plano como la vida misma –casi me atrevería a decir que lo es hasta en los escenarios 3D–, y carente de novedades. La música no es nada del otro mundo y aburre un poco. Por el contrario, a veces el nivel de dificultad es desconcertante para un juego de sus características.

Suscríbete a Computer Gaming World

20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Volando entre nubes sólidas

Ski Racing

El tiempo no existe cuando el cuerpo humano alcanza los cien kilómetros por hora, deslizándose sobre una superficie en vertiginosa pendiente, y dirigiéndose hacia un objetivo concreto guiado por sus propios movimientos. Entonces la razón se bloquea, al tiempo que se percibe en el aire el olor del peligro.

Una nueva amenaza, que no por serlo comporta oscuras connotaciones, se cierne sobre las capacidades de los equipos informáticos en lo que a juegos respecta. Para comprender esta circunstancia, tendríais que ver la diferencia que opera –no vamos a citar cualquier otro, que los hay en cantidad–, sobre Ski Racing cuando se juega con y sin tarjeta aceleradora. Es abismal, tanto como para convertir un juego excelente en algo abominable de no ser por ella. ¿Cuál es el problema? Pues que cada vez son imprescindibles para un mayor número de juegos y que a su vez éstos necesitan máquinas más potentes para correr sin dificultad con tales requisitos. Por tanto en el juego que nos ocupa, en concreto, no tendremos más opción que jugar con tarjeta, y aunque exista la posibilidad de hacerlo sin ella, nosotros no os lo aconsejamos.

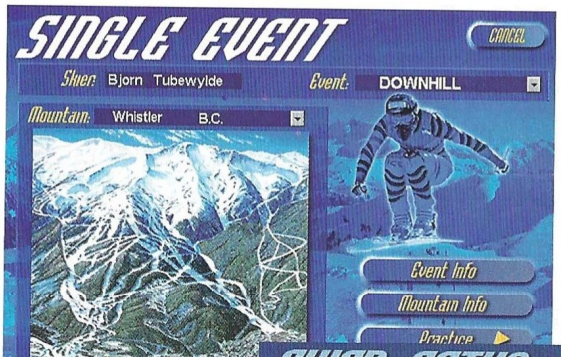
Los albores

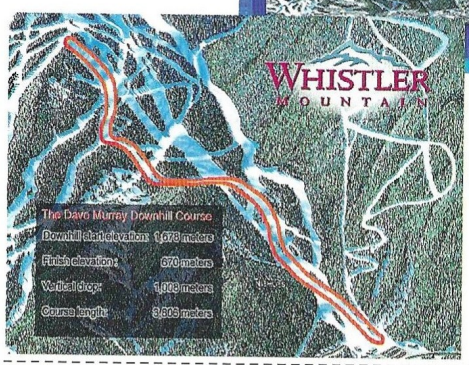
En un primer acercamiento al juego, para quienes no adoren precisamente éste deporte, podríamos suponer que se trata de algo insulso, sin alicientes, pero es que en esta ocasión, Sierra ha contemplado todos los pormenores e imprevistos que pueden surgir en una tal desenfrenada carrera contra el tiempo. Los efectos de sonido, que no la música, tanto como la calidad de los gráficos y las difíciles perspectivas usadas para reproducir de forma magistral los contornos de las pistas en algunas montañas, contribuyen a dotar al juego de esa extraordinaria sensación de realismo que rara vez consigue simular de forma creíble los avatares de una realidad tan emocionante como es la práctica del esquí.

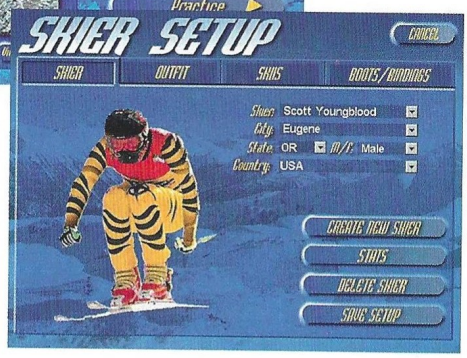
Para apadrinar nuestros primeros pasos dentro de este complejo mundo, y también arriesgado deporte, ¿porqué no decirlo?, tendremos a la laureada Picabo Street dispuesta a impartir unas clases particulares, antes de lanzarnos a esquiar por nuestra cuenta o a embarcarnos en toda una temporada. No obstante, cada vez que tomemos la salida, veremos ante nosotros la pista y repartidos por la pantalla, un mapa a escala de nuestro recorrido y la dirección que seguimos en nuestro desplazamiento, un contador de tiempo, el marcador de velocidad, una alerta de descalificación cuando proceda, y las puertas por las que debemos pasar para terminar con bien la carrera. A lo lejos, una flecha del color de las correspondientes puertas, señalará el camino a seguir, según el grado de dificultad que elijamos.

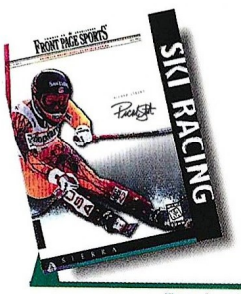
El fluir de la adrenalina

El trepidante mundo de carreras que nos ofrece Ski Racing –accesible también desde Internet–, permite la competición incluso entre dos, a través de las seis pistas disponibles, tanto si se trata de carreras individuales como de toda una temporada. Las diferentes modalidades de que dispone, "Descenso", "Slalom" y "Slalom Gigante", entre otras, hacen de éste juego, una de las últimas producciones más importantes, muy a tener en cuenta por los amantes de los deportes de riesgo. Aunque los trazados y las pendientes son complicados, la cuestión es pasar por entre las dos banderas del mismo color situadas de forma estratégica a lo largo de la pista, debiendo recoger puntos y evitar obstáculos. Esta es una constante en cualquier modalidad. Inmerso en escenarios fotorea-









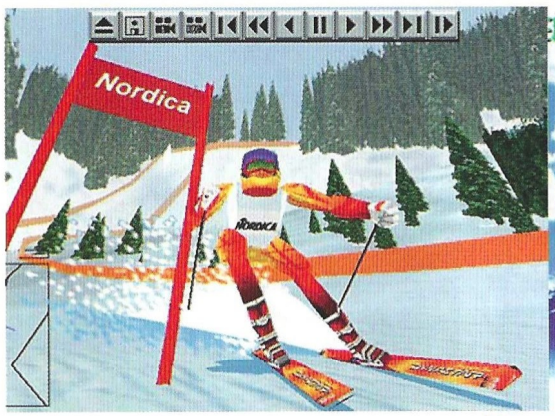
Precio: 5.450
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, SVGA 256 colores, Disco Duro, Windows 95, Tarjeta de Sonido, Ratón, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

El trepidante mundo de carreras que nos ofrece Ski Racing permite la competición a través de seis pistas disponibles

listas de una belleza sin precedentes, sufriendo en ocasiones los efectos de la niebla o la nieve y en otras disfrutando de una espléndida visibilidad, hasta el detalle más pequeño te asombrará.

Circuitos

En cuanto a las pistas, se han elegido las de Whistler, Vail, Aspen, Bachelor, Val D´Isere y Garmisch; cada una con sus peculiares características. Por ejemplo la de Aspen es un poco traicionera: lenta al principio y tortuosa y con peligros hacia el final. Pero todo ello no sería digno de mención si no estuviese acompañado por un suficiente menú de opciones en donde podremos elegir ,desde la cantidad de luz hasta la temperatura. En definitiva, se trata de un buen juego por el que hay que pagar un alto precio para que corra bien en tu máquina.



El truco es...

Cuando utilizas el joystick podrás realizar diversas piruetas de difícil ejecución en otro caso, como el "daffy" en donde se extiende una pierna hacia delante y la otra hacia atrás mientras se salta, el "helicóptero" que consiste en dar una vuelta de 360° en el aire al saltar, o el "tornado", que consiste en hacer girar los esquís en el aire de un lado para otro. Hay muchos más.

Calificación

Ski Racing

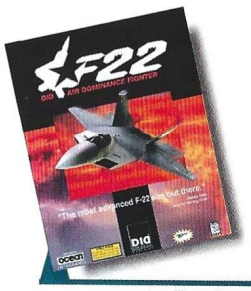
Pros: En un buen equipo el juego resulta genial. Casi puedes sentir la nieve dura bajo tus esquís y junto a los jadeos y la velocidad que experimentas en algunas pistas de descensos pronunciados, la emoción está asegurada. Alta resolución para los gráficos y buen uso de la perspectiva.

Contras: Para empezar, en una máquina que cumpla los requisitos mínimos podrás jugar pero no disfrutarás realmente. Necesitarás sin duda tarjeta aceleradora 3D y un potente ordenador. Las cualidades del Force Feedback de Microsoft son patéticas y están a años luz del aprovechamiento que se hizo con MDK para ese joystick.

El dominio del aire

F-22 ADF

De nuevo, DID/Ocean vuelven a la palestra de los simuladores de vuelo. Los creadores del EF-2000 han elegido al F-22 como estrella de su nuevo simulador, uniéndose así al, cada vez más amplio, conjunto de simuladores que han optado por este avión. Eso sí, esta vez con bastante más fortuna que sus antecesores.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 70Mb de disco duro libre, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 4
Editor: DID /Ocean
Distribuidor: Infogrames

En la anterior incursión de DID/Ocean en el mundo de los simuladores nos convertimos en un piloto de un Eurofighter, luchando en los fríos cielos de Noruega contra una invasión Rusa. Esta vez han decidido trasladarnos a una zona más cálida del planeta, el Golfo Pérsico, muy de moda desde la Guerra del Golfo.

Aquí volaremos cada una de las tres campañas de que consta el juego. Cada una de ellas está compuesta por unas pocas misiones, 29 en total, las cuáles deberemos completar para poder acceder a la siguiente. Algo que nos costará bastante dado el alto nivel de pericia de nuestros enemigos.

Además de esto, también disponemos de misiones de entrenamiento, tanto para enseñarnos a pilotar el avión en situaciones normales o de emergencia (perdida de un motor, fallo del sistema hidráulico, etc...) además de aprender a manejar el amplio arsenal con que contamos. También, a la vez que aprendemos a manejar su armamento, podremos aprender el manejo de los variados sistemas con los que cuenta el F-22, algo que es tan importante como saber pilotarlo, ya que sólo conociendo a fondo cada uno de los sistemas conseguiremos sacarlo el máximo provecho al avión, además de llevar a buen puerto la misión asignada.

En ambos tipos de misiones podremos realizarlas tantas veces como sea necesario para terminarlas, sin que podamos morir ni caer capturados, por lo que no será necesario realizar todas las misiones anteriores. Esto aunque sea una ventaja, también es un inconveniente. Por una parte no nos obliga a realizar las misiones anteriores, pero por otra, y debido al creciente nivel de dificultad, podrán llegar a desesperarnos y hacernos tirar la toalla.

Reality Bytes

Han sido ya varios intentos de crear un simulador lo más real posible, algo que nos haga sentir las mismas sensaciones que acontecen a un piloto de caza real. F-22 ADF no es perfecto, pero se acerca bastante a lo que debería ser.

Se han tenido en cuenta muchos detalles tanto del entorno como del avión –a pesar de que el F-22 es un avión que todavía no ha entrado en producción y sobre el cual no se saben ciertos aspectos– pero aún así, se ha logrado crear un simulador de muy alta calidad superando con creces a los fallidos intentos anteriores de otras compañías.

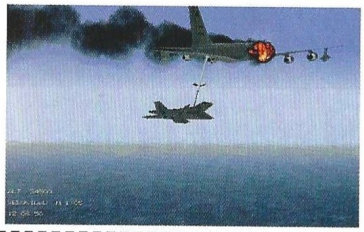
La idea de un simulador es eso, simular. Simular el comportamiento del avión en cualquier situación, no sólamente cuando esté en vuelo, como sucede en la gran mayoría de los simuladores, sino su comportamiento tanto en tierra como en cualquier otra situación que se pueda dar. Podrán decir que esto es imposible, pero no lo es: el A-10 Cuba es un buen ejemplo de lo que se puede llegar a conseguir. Es cierto que sus gráficos no eran espectaculares pero sí correctos.

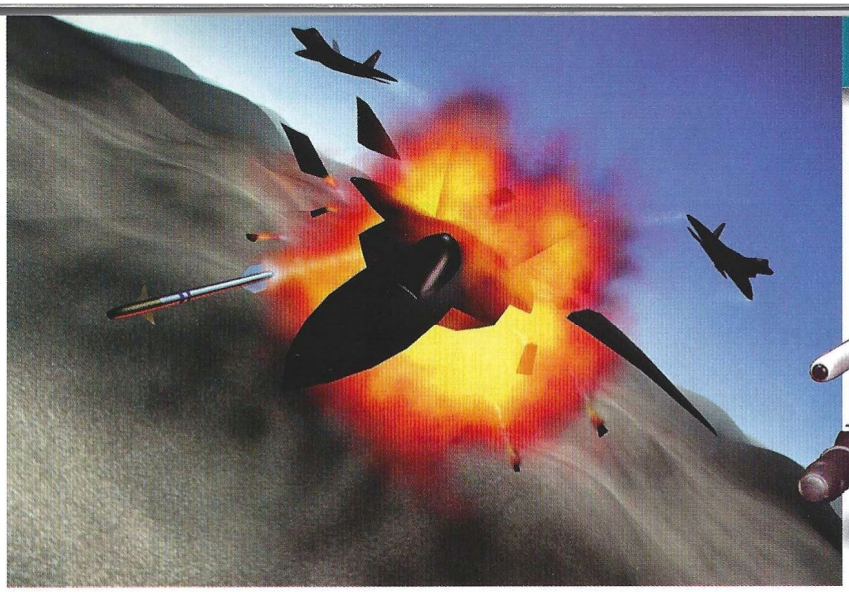
En F-22 ADF se ha conseguido aunar unos buenos gráficos con una buena simulación del comportamiento del avión tanto en su vuelo como en otras situaciones (fallos de motor, aterrizajes sin ruedas,...).

De los simuladores de F-22 aparecidos hasta la fecha es el único que recrea los sistemas manuales y automáticos de una manera seria. No se limita sólamente al radar y poco más; esta vez se ha ido mucho más allá. Cada sistema es plenamente funcional, ayudándonos en la ardua tarea de salir vivos de las misiones encomendadas. Además, se han recreado sistemas que nunca se habían tenido en cuenta como el sistema de control de combustible, o el ENCOM, un sistema que nos permitirá volar de forma oculta el máximo tiempo posible para, en el último momento, caer sobre nuestra presa. El problema que tiene es que cuanto más bajo esté (ENCOM 1) más ocultos estaremos, pero apenas podremos detectar a nuestros enemigos. Así, a medida que vaya subiendo hasta ENCOM 5, seremos más vulnerables, pero habrá un aumento en los niveles de detección del enemigo, por lo que... una de cal y otra de arena. Además de sistemas de ataque y defensa, también disponemos de un piloto automático que puede realizar diferentes tares, siendo quizá, la más curiosa la del reabastecimiento de combustible en vuelo, maniobra harto complicada que, sin el piloto automático, nos sería casi imposible realizar.

Los aditivos

Como se puede comprobar por las imágenes, los gráficos son impresionantes. Están muy bien realizados y se ha tenido en cuenta





en esta clase de simuladores debido a la multitud de sistemas. Al igual que los gráficos son muy buenos, sobre todo el de la turbina del avión; sólo nos faltaría notar el chorro de calor del motor. Amén de éste, también nos encontraremos con la voz, femenina por supuesto, de

En F-22 ADF se ha logrado aunar unos buenos gráficos con una buena simulación del avión

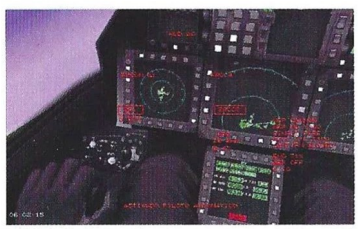
hasta el más mínimo detalle, tanto en el paisaje como en el cielo, los objetos... El terreno esta representado mediante mapas de texturas, que se ajustan perfectamente a la orografía del terreno, aunque hay en ciertas zonas donde se repiten. Además, la distancia visual no es muy amplia, por lo que veremos aparecer el terreno por el horizonte como si de un fantasma se tratase. Del resto de los objetos, los más detallados son, sin duda, los aviones. A los tanques y demás vehículos terrestres no se les ha dado tanto detalle, pero a pesar de esto podremos reconocerlos fácilmente.

Y como no podía faltar, la panoplia de sonidos, muy extensa nuestro ordenador, los diversos pitos y ruidos de los sistemas...

Esta vez, gracias a la calidad tanto de los gráficos como de la simulación, se ha conseguido hacer un buen programa, con el que podremos disfrutar tanto viendo el paisaje y todo lo que pasa a nuestro alrededor, como paladeando el alto nivel de realismo que se ha conseguido tanto a nivel de cabina como de comportamiento del avión. Esperemos que el nivel siga aumentando de esta forma...

El truco es...

Aprende a utilizar el ENCOM, te ayudará a permanecer lo más oculto posible. Y si esto no es suficiente, recurre a la orografía del terreno.



Calificación

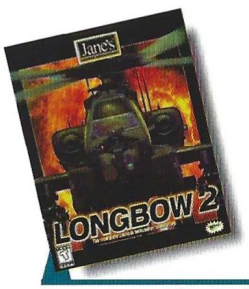
F-22 ADF

Pros: Muy buena recreación de lo que podría ser un F-22 real (recordemos que todavía no ha entrado en producción), tanto a nivel gráfico como de comportamiento del avión y sus sistemas.
Contras: En un simulador tan bueno, es una pena las pocas misiones que podemos volar. Aunque se nos permita repetir la misión hasta que consigamos terminarla, puede llegar a aburrir los reiterados intentos por finalizarla. Además hay algunas misiones realmente difíciles que echarán para atrás a más de uno.

El retorno del Guerrero Indio

Apache Longbow 2

Una vez más el McDonnell Douglas AH-64 Apache es el helicóptero elegido para realizar un nuevo simulador de helicópteros. Podríamos decir que es lo que el F-22 para los simuladores de aviones, el preferido. Aunque esta vez no viene sólo. A él se han unido dos helicópteros más, rara vez incluidos en un simulador, el Sikorsky UH-60 A BlackHawk y el Bell OH-58D Kiowa.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, SVGA 2MB, Windows 95, 200 MB de Disco Duro, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Jane's
Distribuidor: Electronic Arts

Apesar de que digan que segundas partes nunca fueron buenas, esta vez el dicho no se cumple lo más mínimo. Esta nueva creación de Jane´s/Origin tiene todos los componentes para ser el mejor simulador de helicópteros aparecido hasta la fecha. Tiene madera de ganador.

¿El secreto?, el buen uso de la información conseguida de la cantidad de fuentes consultadas, información acerca de las cualidades de vuelo del Apache, del armamento que utiliza, de los sistemas. Pilotos reales de Longbow han testeado el juego, dando al equipo de desarrollo una información muy valiosa acerca de cómo se debería comportar el helicóptero y como deberían actuar las armas.

Además de los comentarios de los pilotos, se han utilizado docenas de libros con especificaciones del fabricante, de física, de características operativas y aerodinámica, así como otras fuentes, logrando una recreación casi perfecta del vuelo de un helicóptero. Esto conlleva que –al igual que en la realidad– volar el Apache resulte bastante difícil, y por ello podremos ajustar el nivel de realismo del comportamiento del helicóptero.

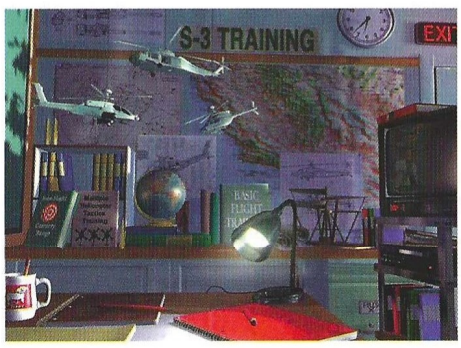
Aparte del modelo físico también se ha puesto mucho empeño en el interior de los helicópteros: tanto el del Apache como el del Kiowa tienen piloto y copiloto o artillero. Las funciones de éste las controla automáticamente el ordenador en el caso de un sólo jugador, aunque puedes controlarlas en las opciones del juego. En cambio en multijugador puedes hacer que otro jugador tome el control del copiloto/artillero.

El campo de batalla

Para poder disfrutar de todas estas maravillas y comprobar que realmente es oro todo lo que reluce no hay más que elegir piloto y salir a volar. Al igual que en su antecesor, los menús están representados por la vista aérea de una base, una habitación o un vehículo, en el que cada objeto o edificio es una opción.

Tras la elección de nuestro piloto (nombre, unidad,...), algo obligatorio si queremos volar en serio, podremos elegir lo que deseamos volar; una misión simple, un campaña o entrenarnos en el complejo manejo del helicóptero.

El juego tiene dos nuevas campañas dinámicas con una amplia variedad de objetivos para misiones. La primera campaña representa una guerra a escala total en el centro de entrenamiento en Fort Irwin, California. Esta campaña es una buena manera de practicar y, por lo tanto, mejorar, el pilotaje y el uso del armamento.

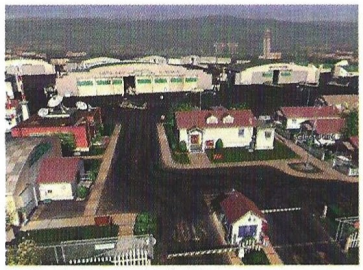


La segunda campaña tiene lugar en Irán y Azerbayan, donde te enfrentarás a un conflicto real provocado por el control de los recursos petrolíferos del Mar Caspio. Además y para darle más realismo, dispondrás de un número limitado de helicópteros de reserva así como de municiones por lo que habrá que ser muy cuidadoso y planificar cada paso que demos.

Las misiones de cada campaña serán siempre diferentes; Longbow 2 utiliza un sistema dinámico de campañas, por lo que en la misión siguiente se tendrán en cuenta tus aciertos o fallos, y ello hará que la batalla varíe en función de éstos.

El lado artístico

Para mantener el nivel de realismo predominante en todo el juego, Jane´s ha utilizado los planos del Instituto Geológico Americano, ofreciendo una amplia variedad de entornos de combate. El área de combate es además cuatro veces mayor que el de su antecesor. Por otra parte, se ha utilizado una técnica para suavizar los contornos de colinas y cañones, y también se ha conseguido suavizar el terreno, evitando la aparición de los característicos pixels grandes que aparecen en otros mucho simuladores cuando volamos



cerca del suelo. Al igual que en el suclo, la misma calidad se ha utilizado en la creación de los restantes objetos que pululan por el simulador.

Se han conseguido crear focos de luz dinámicos, efectos nocturnos muy reales; la noche quedará iluminada por explosiones, por llamas, por el lanzamiento de señuelos (iluminando únicamente el área donde se produzca, desapareciendo a los pocos segundos como si de la realidad se tratase).

Y, por supuesto, para disfrutar de todo esto y, ya de paso, ver por donde viene el enemigo, Jane´s ha incorporado un cabina virtual a cada uno de los tres helicópteros, amén de las ya consabidas vistas exteriores.

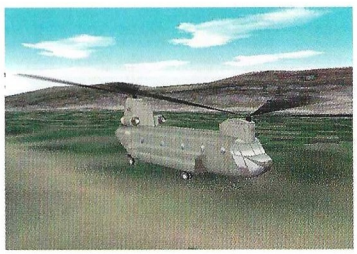
Longbow 2 utiliza un sistema dinámico de campañas, por lo que se tendrán en cuenta tus fallos y aciertos

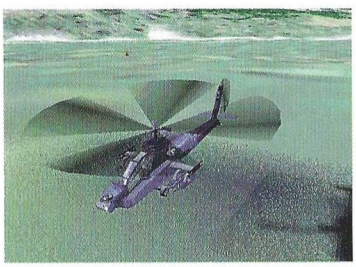
Sin duda alguna es el mejor simulador de helicópteros aparecido hasta la fecha, aunque como todo simulador tiene sus puntos negros, ya que ningún juego es perfecto. En realidad, estos más que puntos negros son puntos incómodos, como por ejemplo la necesidad de cambiar de CD, ya que hay veces que deberemos cambiarlo dos y tres veces seguidas. Además a esto hay que sumar la lentitud con la que se cargan las misiones.

Pero a pesar de estos y otros detalles más, Longbow 2 es sin duda el mejor simulador de helicópteros aparecido hasta la fecha, asegurando muchas horas de diversión a todo aficionado a este tipo de juegos. Si además lo quieren lo más real posible, Longbow 2 es sin duda alguna el simulador que buscan.

El truco es...

Leete el manual a conciencia, es muy bueno y sólo de esta manera serás capaz de sacarle máximo partido al helicóptero y sus sistemas.





Calificación

Apache Longbow 2

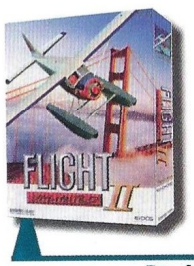
Pros: El nivel de realismo conseguido es impresionante, desde los helicópteros hasta los misiles. Todo se ha recreado lo más fielmente posible.

Contras: La necesidad de cambiar de CD para seguir jugando, a veces llega a ser muy molesta. El nivel real es bastante difícil, sólo siendo recomendable para curtidos pilotos.

El reino de los cielos

Flight Unlimited II

Una vez más, el liderazgo del Flight Simulator vuelve a tambalearse tras la aparición de Flight Unlimited II, que, aunque no sea tan "amplio" como el Flight Simulator, si es mejor en varios aspectos. Esperemos que la tónica siga por este camino y podamos disfrutar de una buena alternativa al omnipresente y veterano Flight Simulator.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 120, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, (tarjeta 3D opcional)
Nº de jugadores: 1
Editor: EIDOS/ Lookin Glass Technologies
Distribuidor: Proein

Apesar del que el nombre del juego sea "Flight Unlimited", la verdad es otra. Este está limitado y sólo podremos volar por el área de San Francisco, eso sí, con todos sus monumentos característicos y un buen montón de aeropuertos.

Cada uno de ellos tiene sus características específicas (tanto las propias del aeropuerto como las del terreno que lo circunda), pudiendo elegir a nuestro antojo el que más nos interese, bien por que hay algo interesante alrededor o bien por que nos hemos trazado un plan de vuelo entre varios de ellos. Estos planes de vuelo podremos crearlos a través de un mapa de la zona, dónde decidiremos lo que queremos hacer en cada aeropuerto por el que pase nuestra plan de vuelo (aterrizar, depegar, hacer tomas, etc).

Pero no es necesario crear un plan de vuelo para poder volar, ya que podremos hacerlo bien mediante una aventura (rescatar a dos mafiosos de la Carcel de Alcatráz, salir de una tormenta y conseguir aterrizar sano y salvo, etc...) o bien de forma aleatoria, dejando que el ordenador decida todo por nosotros (tiempo, avión, altura, etc...), o bien eligiendo nosotros un aeropuerto y un avión.

El avión podremos elegirlo entre los cinco disponibles. Hay muchos más aviones e incluso helicópteros, pero sólo podremos pilotar cinco. El resto podremos verlos, seguirlos en sus vuelos, oir sus conversaciones, etc.. , pero nunca volarlos.

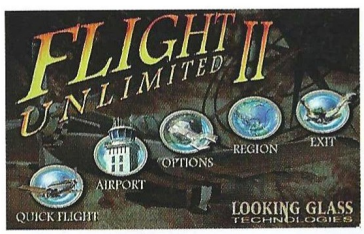
Realismo ante todo

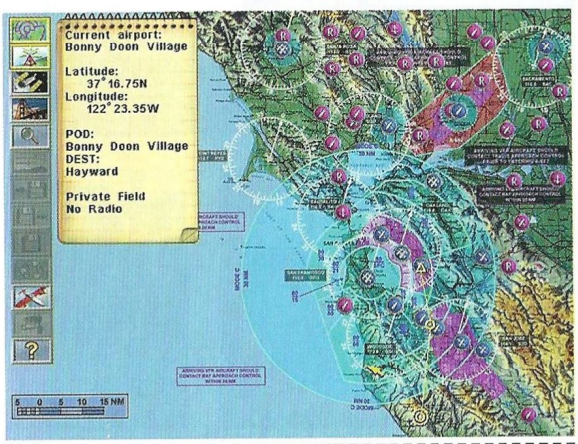
Por lo general, en un simulador estabamos nosotros solos en la pista dispuestos a despegar, mientras alguien nos esperaba arriba, normalmente nuestro compañero. Aquí es diferente: no estamos solos ni en nuestro aeropuerto ni en la zona circundante.

Hay otros aviones volando de un sitio a otro, aterrizando, despegando, por lo que, a cada instante deberemos comunicarnos con la torre de control para que nos de las instrucciones pertinentes de que hacer en todo momento. Si en alguna ocasión no respondemos a las llamadas de la torre, ésta nos lo hará saber tanto a nosotros como al resto de aviones de la zona.

Con todos los permisos pedidos, habremos llegado a la pista y será el momento de despegar. Aquí, igualmente, y a diferencia de otros simuladores, no sólo hay que acelerar el avión y mantenerlo derecho. Cada avión tiene sus propias características de vuelo, teniendo que estar en todo momento pendientes del comportamiento del avión o de lo contrario podremos ver como este se hace pedazos, esparciéndose por toda la zona. Como por ejemplo el P-51: deberemos tener cuidado con el timón, ya que tiende rápidamente a dar bandazos, siendo bastante dificil despegar con él.

Y una vez en el aire, a disfrutar del vuelo. Si además de volar por el placer de volar, queremos disfrutar de algo más, se recomienda hacer una ruta turística por los diferentes puntos de interés del aérea de San Francisco. Allí, esperando a que los veamos están entre otros muchos la Carcel de Alcatraz, el Golden Gate, el U.S.S. Enterprise y por supuesto la ciudad de San Francisco. Aparte de todo esto, también





podremos ver otros muchos detalles (petroleros, trasatlánticos, veleros, puentes, antenas, ...).

Por supuesto, para poder ver estos y otros monumentos y demás efectos visuales, disponemos de la, ya imprescindible en cualquier simulador que se precie, cabina virtual, la cual nos permitirá tener un control de los 360º de nuestro entorno. Además de la cabina virtual, disponemos de las ya habituales vistas externas de nuestro avión y de los otros que vuelan por la zona.

Se recomienda hacer una ruta turística por los diferentes puntos de interés del area de San Francisco: el Golden Gate, Alcatraz...

El tapizado

La zona a volar no es muy amplia, si la comparamos con otros simuladores. Pero si es una de las más fielmente recreadas en un simulador, tanto a nivel de aeropuertos, como de objetos "sobrevolables". Para los detalles generales, una ciudad pequeña, un grupo de casas, un rio, etc..., utiliza mapas de texturas, pero los objetos significativos (Alcatraz, Golden Gate,...) están fielmente detallados como objetos 3D.

El truco es...

Consulta el plano y hazte un plan de vuelo. No vueles sin rumbo fijo, o te quedarás sin ver muchos de los monumentos esparcidos por la zona.

Todo esto podremos verlo, por supuesto, siempre y cuando el ambiente atmosférico sea bueno. Podremos volar en casi cualquier condición meteorológica, pudiendo ver, en cada momento, la lluvia, los rayos, la niebla, al amanecer, al atardecer, etc...

Se ha cuidado también el diseño de los aviones, por lo menos los que podemos volar, ya que hay alguno de los que están de adorno que, realmente, dejan un poco que desear. Se ha reproducido fielmente tanto el exterior como el interior. Este lo podremos ver con la cabina virtual.

Por último, hay que decir que soporta tarjetas 3DFx (chip Voodoo), por lo que el nivel gráfico mejora impresionantemente, siendo todas las texturas más suaves y con mejor definición.

En resumen, un buen simulador que hará las delicias de todo buen aficionado que, si además dispone de una tarjeta aceleradora 3Dfx, verá como el mundo real aparece en su monitor. Sin duda es una clara alternativa al Flight Simulator

Calificación

Flight Unlimited II

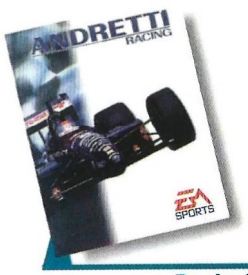
Pros: El alto nivel de realismo y el increible detalle con que se ha recreado el área de San Francisco.La sensación de volar en una zona que "está viva".

Contras: La zona a volar –aunque esté llena de aeropuertos– se nos quedará pequeña demasiado pronto.

Tenían que derrapar alguna vez

Andretti Racing

En Electronic Arts no paran de hacer juegos deportivos, en general con mucha calidad. Pero como suele suceder con todas las compañías, de vez en cuando alguno de sus productos no se puede considerar de primera línea. Este es el caso de Andretti Racing, un simulador de coche de carreras que, sin ser nefasto, no llega al nivel de los que pueden encontrarse actualmente en el mercado.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16 Mb RAM, CD-ROM 2X, Windows 95, 120MB de disco duro, SuperVGA con 2 Mb, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

En general Electronic Arts se destaca por la excelente calidad de sus productos, como por ejemplo Need for Speed II, FIFA 98, NHL 98, o NBA 98. Pero si algo sobresale es porque otro se queda abajo, y este es el caso de este juego. Aunque en el mercado hay otros títulos que le superan, esto no quiere decir que el juego carece de un mínimo de atractivo. Pero tampoco es de los mejores, y es una pena, porque algunas de las ideas incorporadas en Andretti Racing son muy buenas, como por ejemplo la posibilidad de correr con coches de Fórmula 1 o de Nascar, o la variedad de circuitos en los que podemos participar. Sin embargo, los gráficos son de lo más normal aunque se use aceleración 3D, y el movimiento del coche no resulta demasiado convincente, especialmente el de los coches del tipo Nascar.

Tomando decisiones

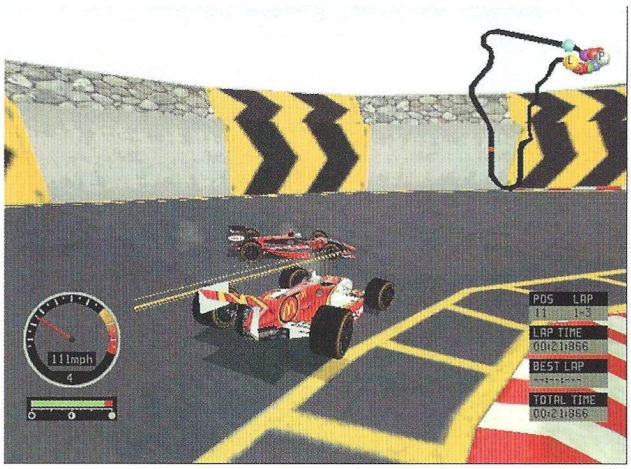
Las opciones que tenemos a nuestra disposición acerca del tipo de carrera en que deseamos participar son las típicas de estos juegos. Una vez que escojamos el tipo que deseemos, pasaremos a una pantalla en la que decidiremos si queremos correr con un Fórmula 1 o un coche de Nascar, y el circuito en el que deseamos participar. También podremos optimizar nuestro coche al tipo de pista que hayamos escogido, cambiando frenos, alerones neumáticos y algunas cosas más. Esto es muy importante, ya que habrá situaciones en las que necesitemos más o menos capacidad en alguno de los aspectos del coche en función del circuito en el que corramos. Por ejemplo en uno con muchas rectas necesitaremos más velocidad, pero si tiene curvas constantemente necesitaremos más aceleración y frenos.

También podremos cambiar ciertos parámetros del juego, como si queremos que se puedan producir daños en el coche por las colisiones o si los mecánicos de nuestro equipo en los boxes pueden cometer errores. Antes de comenzar la carrera podremos escoger si deseamos pasar la prueba de calificación, que nos permitirán familiarizarnos con el circuito sin preocuparnos de los otros coches y salir en una posición mejor a la que nos asigne el ordenador en la propia carrera.

La carrera en profundidad

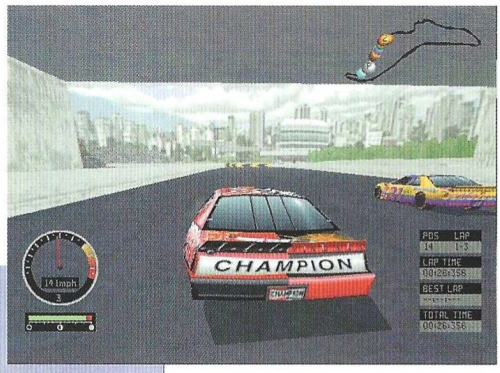
Una vez que empezamos a correr comienza la acción. Como siempre en este tipo de juegos, deberemos tratar de ir lo más rápido posible sin perder el control, cosa por cierto bastante fácil en Andretti Racing. Otra historia es la capacidad de los otros corredores, que como nos descuidemos saldrán disparados y sólo volveremos a verles cuando nos doblen. Si hemos escogido bien cuando configuramos el coche nuestra vida será mucho más fácil; si no, nos convendrá ir pensando no en cómo quedar los primeros, sino en la forma de no llegar los últimos. Si nuestro coche resulta deteriorado siempre podemos pasarnos por los boxes a que le den un repaso, aunque hay que tener en cuenta que perderemos unos segundos que pueden ser vitales, por lo que sólo nos convendrá detenernos si estamos muy apurados.

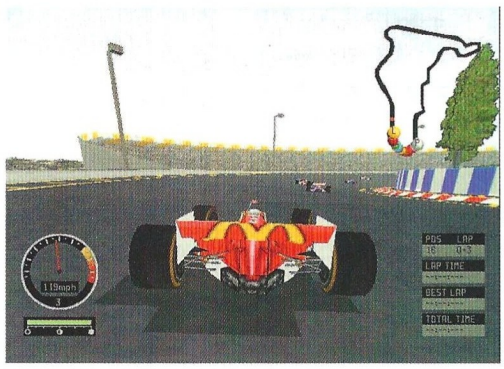
Como ya hemos comentado los gráficos no son en absoluto espectaculares, ni siquiera con aceleración gráfica 3D. Sin esta, son incluso mediocres en algunos aspectos. Otro tanto puede decirse de la animación de nuestro vehículo, que siempre está pegado al suelo y casi parece "flotar" por encima de la pista. A la hora de romperse al-



El juego incorpora varios vídeos, en los que se hacen entrevistas a varios componentes de la familia Andretti

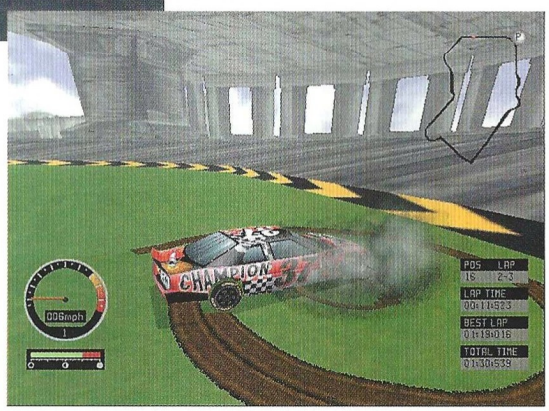
guno de los componentes del coche veremos algo parecido a triangulitos saltar por los aires, que resulta muy poco realista. En ciertas situaciones, como los choques, ocurre a veces que nuestro coche "aparece" como por arte de magia unos metros hacia delante o hacia atrás, que tampoco contribuye demasiado a mejorar la impresión general. Por otra parte el sonido está bastante bien conseguido, especialmente la música que nos acompaña durante el desarrollo de la carreras.





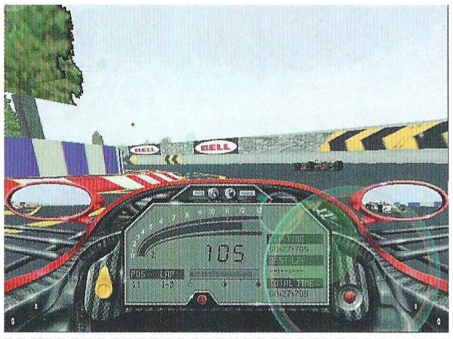
El juego incorpora además unos vídeos, a los que se puede acceder desde el menú principal, en los que se hacen entrevistas a varios componentes de la familia Andretti (todos pilotos de carreras, claro; a la abuela no la sacan) y que nos contarán sus experiencias y sus secretos a la hora de manejar los bólidos. Existen además otros vídeos a lo largo del juego que acompañan bastante bien.

Para terminar, sólo nos queda comentar que no se ha dejado de lado la posibilidad del juego en red, cosa muy importante, que permite participar en una misma carrera hasta a ocho personas al mismo tiempo.



El truco es...

Optimiza tu coche al iniciar la carrera. Dependiendo de la pista en la que vayas a correr, necesitarás más o menos capacidad de aceleración, combustible, frenos, etc. Ajusta todos estos parámetros lo mejor posible y tendrás muchas más posibilidades de ganar.



Calificación

Andretti Racing

Pros: La posibilidad de participar en carreras de Fórmula 1 o Nascar. Podemos modificar nuestro coche para adaptarlo a nuestro gusto. La música que nos acompaña en la carreras es muy apropiada.

Contras: Los gráficos no son muy brillantes, ni siquiera con aceleración 3D. El movimiento del coche en algunas ocasiones, como los choques, es muy poco natural. Parece como si "flotásemos" por encima de la pista.

Corea, la gran olvidada

Sabre Ace

Partiendo de una idea atractiva, simular un conflicto en el que reactores y aviones de hélice se enfrentaron entre sí, Eagle Interactive ha dado forma a un simulador que está bastante por debajo de las expectativas creadas.

Echando un vistazo a los simuladores aparecidos hasta la fecha, nos daremos cuenta que han sido pocos, muy pocos, los que han recreado el Conflicto de Corea. Parecía que ésta no existía para los desarrolladores de simuladores. Una guerra olvidada en el fondo del cajón, creyendo que fue poco significativa, al producirse relativamente poco después de la Segunda Guerra Mundial. Pero no es así: en la Guerra de Corea vieron la luz multitud de nuevos aviones, los primeros intentos, después de la Segunda Guerra Mundial, de crear un caza a reacción en condiciones que pudiese sustituir a los cazas de hélice.

El conflicto Coreano fue un período de transición en la aviación militar, fue la única guerra donde se dieron cita tanto cazas a reacción como de hélice a partes iguales. Aunque estos últimos lo hicieron con ametralladoras como única arma al igual que sus antecesores de hélice.

Por los cielos

Al igual que en el conflicto real, podremos volar tanto aviones de hélice como reactores, aunque éstos están muy alejados de los modernos cazas de combate, quedando la cosa en un simple cambio de motor, permaneciendo el mismo armamento, lease ametralladoras y cañones.

El número total de aviones a volar es 5, y aunque nos encontraremos con otros muchos aviones, éstos sólo serán parte de la misión, no pudiendo volarlos. Los que si podemos volar son el F-51 (antes P-51), P-80 Shooting Star, el F-86 Sabre, el Yak – 9 y el Mig-15, además de dos aviones T-6 Texan para el entrenamiento básico y el T-33 Thunderbird para lo relativo al entrenamiento avanzado.

Pero aunque podamos volar en diferentes máquinas y con diferentes motorizaciones, la sensación será que lo único que ha cambiado ha sido la cáscara siendo el resto igual: el modelo de vuelo es idéntico para todos, por lo que la oportunidad de poder comparar los comportamientos de los aviones de hélice con los primeros reactores se esfuma.

Para poder volar cada uno de los aviones disponibles durante nuestra carrera como piloto, deberemos ir ascendiendo y completando las misiones con éxito. La única forma de volarlos sin tener que esperar es con el Vuelo Personal, dónde se nos permitirá crear una misión a nuestra medida, eligiendo nuestro avión, el enemigo, el tiempo, el armamento...

La peninsula de Corea

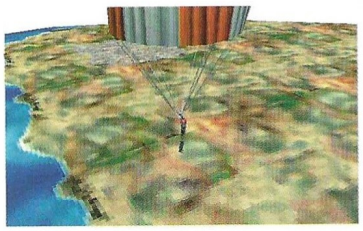
Los gráficos están más o menos a la altura del resto del juego, exceptuando los aviones que superan la media. Estos están bien recreados y cada uno representa al avión real, con sus colores, insignias y demás detalles. Pero aparte de los aviones, poco más está detallado.

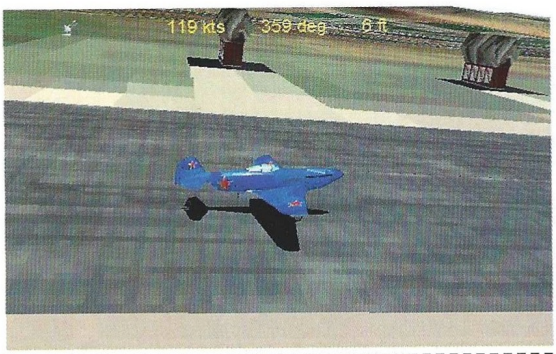
Para el resto de las cosas se utilizan mapas de texturas, tanto a nivel general, como el terreno, como a nivel particular, como las ciudades. Lo único que "sobresale" son los edificios de nuestra base y alguna otra construcción, siendo éstas el objetivo de las misiones. Por ello, a menos que sea algo significante, será tratado con un mapa de texturas, no siendo así en muchos simuladores, en donde se recrea fielmente hasta el objeto más inútil.

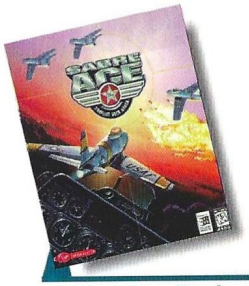
Al igual que sucede en otros simuladores, aquí nos encontramos con el problema de la pixelación a baja altura. Esto es, cuando volamos alto todo se ve perfectamente, pero al volar bajo, vemos como los pixels se van haciendo más y más gordos a medidas que nos acercamos al suelo, quitándole detalle y realismo al simulador, algo de lo que éste no anda muy sobrado.

Nuestro entorno

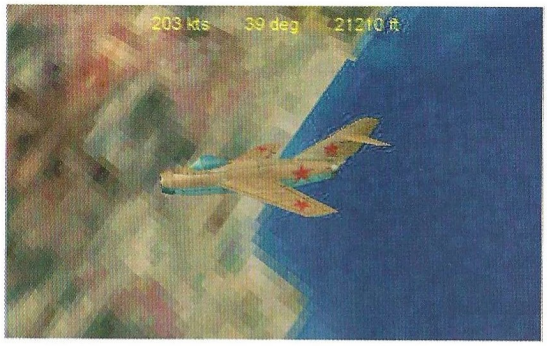
Algo que nos ha sorprendido mucho es la falta de una cabina virtual. Es el único simulador de todos los salido al mercado últimamente que no la tiene. Algo que hoy en día es indispensable para conseguir una mayor fidelidad y realismo, y para facilitar la localización visual de objetivos a

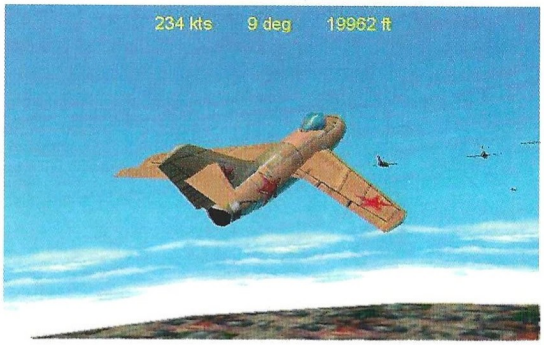






Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Eagle Interactive
Distribuidor: Virgin





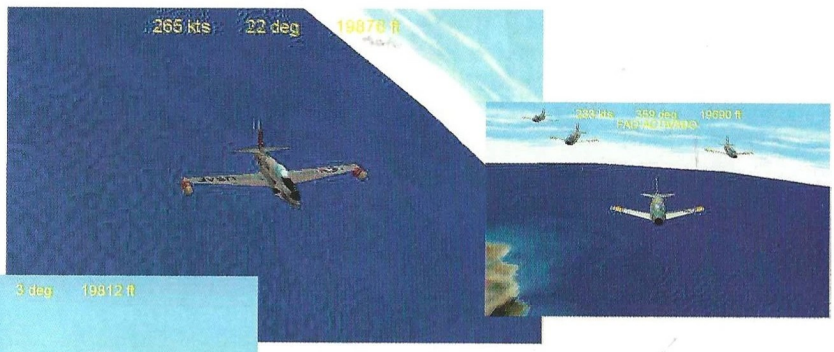
El conflicto Coreano fue la única guerra donde se dieron cita tanto cazas de reacción como de hélice

nuestro alrededor, siendo esto algo muy importante tratándose de un simulador cuyos aviones carecen del más mínimo radar, por lo que se nos debería haber facilitado notablemente la tarea de la localización.

Pero en vez de una cabina virtual, se han decantado por un sistema de vistas fijas nada atractivo y en extremo incómodo. Dispondremos de una vista fija en cada dirección, teniendo que saltar de una vista a otra si queremos seguir a algún avión enemigo, siendo extremadamente incómodo y pudiendo fácilmente perder a nuestra presa con tanto cambio de vista. Amén de este desatino visual, disponemos de las ya clásicas vistas exteriores tanto de nuestro avión como del avión enemigo.

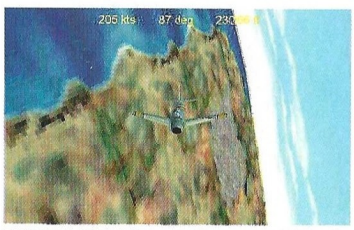
Aunque el juego soporte tarjetas aceleradoras 3Dfx, todavía le queda mucho para llegar a ser un buen simulador, tanto a nivel gráfico como a nivel de realismo. Es una auténtica pena que el único simulador que trata la Guerra de Corea lo haya hecho de esta forma tan poco afortunada; todo aquél que siempre había deseado un simulador sobre Corea, deberá esperar una mejor ocasión o conformarse con éste, siempre y cuando no sea demasiado exigente. Pero no hay que confundir poco real con fácil, y aunque éste no sea precisamente muy real, si es bastante difícil, por lo que además de poco exigentes han de saber lo que se hacen.

Sabre Ace tira más hacia los arcades que hacia los simuladores, es de una concepción bastante simple y sin duda muy apto para los muy poco exigentes que para los puristas del género que, sin dudas renegarán del él.



El truco es...

Sigue todas las instrucciones de tu líder y conseguirás volver a salvo a la base, no lo hagas por libre o acabarás mordiendo el polvo.



Calificación

Sabre Ace

Pros: Fiel recreación, a nivel gráfico, de los aviones que lucharon en Corea.
Contras: La poco afortunada traducción de los mensajes de radio: algunos de ellos pueden llegar a confundirnos y hacernos atacar a nuestros propios aviones. La ausencia de una cabina virtual y la existencia de un incómodo sistema de vistas convertirán la búsqueda del objetivo un auténtico suplicio. Es más un arcade que un simulador.

Hellfire

Computer Gaming World

SIERRA

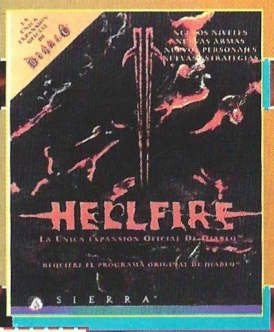
COKTEL EDUCATIVE

CONCURSO

Coktel y Computer Gaming World te proponen este mes aventurarte en los dominios del Mal que Diablo desató en el mundo. Hellfire, la única expansión oficial para Diablo creada por el equipo de Sierra que hizo Birthright, te ofrece dos nuevas mazmorras con niveles y escenarios nuevos, más enemigos, y una nueva clase de personaje que sólo encontrarás en Hellfire: el Monje. Al igual que sus compañeros, este personaje posee unas habilidades únicas y muy especiales, que en combinación con los nuevos hechizos y objetos de Hellfire, te proporcionarán una nueva perspectiva de Diablo. Nuevos elementos que encontrarás en Hellfire además de lo que ya había en Diablo: ocho niveles, 30 objetos, 7 hechizos, 12 armas, 29 enemigos diferentes, una nueva clase de personaje.

Si quieres participar en el sorteo de 10 Hellfire (recuerda que al ser una expansión, necesitas tener Diablo para jugarlo), sólo tienes que contestar correctamente a estas preguntas y enviar el cupón de esta página a nuestra redacción.

¿Qué compañía creó Diablo?
¿Cómo se llama el nuevo demonio al que tendrás que derrotar al final del juego?



Premios:

- 10 HELLFIRE

(EXPANSIONES OFICIALES DE DIABLO)

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

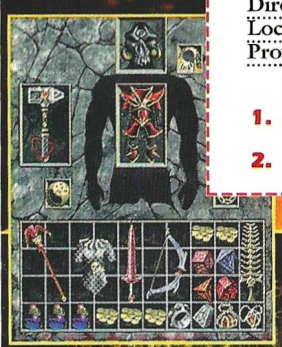
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Hellfire")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirán una de las expansiones de Diablo "Hellfire". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Abril de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Abril de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Abril de 1998, publicándose el resultado en el número 30, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

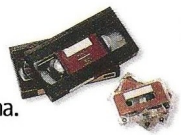


Cursos CEAC de Inglés, Francés y Alemán.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.



Tómanos la palabra: en pocos meses hablarás un idioma más.

Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

CURSOS

• Empresariales:
- *Análisis de Balances y Auditoría*
- *Auxiliar Administrativo*
- *Comercio Exterior*
- *Contabilidad*
- *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
- *Dirección Financiera y Contable*
- *Director de Ventas*
- *Gestión del Establecimiento Detallista*
- *Gestión y Admón. de la PYME*
- *Gestión Hotelera*
- *Gestión de Restaurantes*
- *Marketing*
- *Tributación y Asesoría Fiscal*
- *Vendedor Profesional*

• Informática:
- *Corel Draw 5.0*
- *dBase*
- *Introducción a la Informática*
- *Lotus 1-2-3*
- *Máster en Ofimática*
- *Windows 95*
- *Windows 3.1*
- *WordPerfect*

• Ocio:
- *Dibujo y Pintura*
- *Dibujo Artístico*
- *Guitarra*
- *Pintura al Óleo*

• Nuevas Profesiones:
- *Camarero Profesional*
- *Cocinero Profesional*
- *Decoración de Interiores*
- *Educación Infantil*
- *Escaparatismo*
- *Fotografía*
- *Jardinería*
- *Preparador Físico*
- *Psicología*
- *Puericultura*
- *Turismo Rural*

• Belleza y Moda:
- *Corte y Confección*
- *Diseño de Modas*
- *Esteticista*
- *Peluquería*

• Desarrollo personal:
- *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
- *Graduado Escolar*

• Profesionales en:
- *Carpintería y Ebanistería*
- *Climatización*
- *Delineación de Construcción*
- *Delineación General*
- *Delineación Mecánica*
- *Electrónica Digital*
- *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
- *Electrónica y Microelectrónica*
- *Fontanería*
- *Instalador de Antenas*
- *Instalador de Gas*
- *Instalador Electricista*
- *Mecánico de Automóviles*
- *Mecánico de Motos*
- *Oficial de Albañilería*
- *Técnico en Construcción*
- *Técnico Electricista*

• Idiomas:
- *Alemán*
- *Francés*
- *Inglés*

OBSEQUIO. Marcadores fluorescentes.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada gratuitamente y sin compromiso del Curso de _____, que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____

Piso ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____ *Población* _____

Provincia _____ *Teléfono* _____

F. nacimiento _____ *Profesión* _____

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.

Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K803

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Concurso nacional de escenarios para Age of Empires

Computer Gaming World

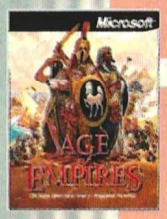
Microsoft

Crea tu propio escenario para Age of Empires, envíanoslo y podrás conseguir un fantástico regalo

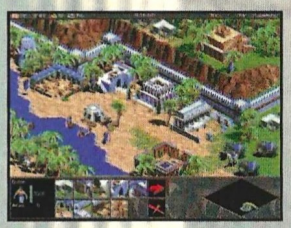
Computer Gaming World y Microsoft te proponen participar en un singular reto: crear tu propio escenario de Age of Empires y entrar en competición con todos los enviados desde los diferentes puntos de nuestro país. Es importante resaltar que sólo admitiremos un escenario por participante, y que los criterios que el jurado utilizará para escoger el mejor estarán fijados principalmente en tres criterios: complejidad, jugabilidad y originalidad.

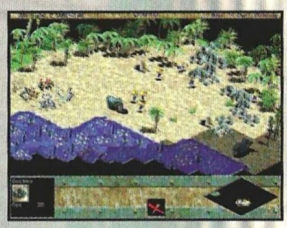
Aunque sólo habrá un ganador, en el número de Mayo habrá un premio honorífico para los participantes en el concurso: una selección de los mejores escenarios será incluida dentro del CD-ROM de Computer Gaming World. Así que, ya sabes, ponte manos a la obra y muéstranos que eres capaz de hacer con el editor de escenarios de Age of Empires.

NOTA IMPORTANTE: aunque no se aclaró en las bases publicadas el mes pasado, se admitirán a concurso tanto escenarios multi-jugador como aquellos que no lo sean, y dado que este mes incluimos en nuestro CD-ROM el parche que permite utilizar más de 50 unidades, esto también se admitirá en los escenarios recibidos.



Premios:
El autor del escenario ganador conseguirá un lote de productos Microsoft valorado en más de 100.000 ptas., compuesto por:
- Flight Simulator 98
- Age of Empires
- Encarta 98
- Bookself
- Intellimouse Trackball
- Sidewinder Force Feedback





Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que nos envíen su propio escenario creado con Age of Empires.

2.- Los escenarios pueden ser enviados por correo electrónico (a la siguiente dirección: cgw@futurnet.es) o bien por correo ordinario (en un disco de 3´5) a la dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(Indicar en el sobre:
"Concurso Age of Empires")

3.- Junto con el escenario el concursante debera proporcionarnos sus siguientes datos: nombre, apellidos, dirección y número de teléfono.

4.- De entre todos los escenarios que se reciban se eligirá uno, que conseguirá el lote de productos Microsoft. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

5.- Sólo entrarán a concurso aquellos escenarios recibidos antes del 6 de Abril de 1998.

6.- El ganador del concurso será notificado en el número 30, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

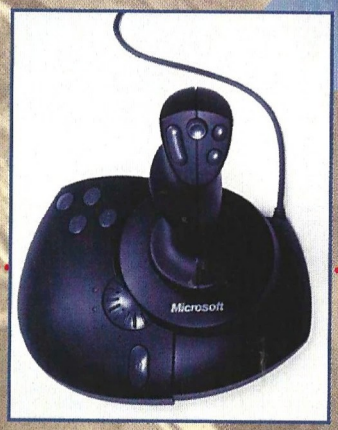
Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

4 JOYSTICKS "SIDEWINDER PRECISION PRO"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

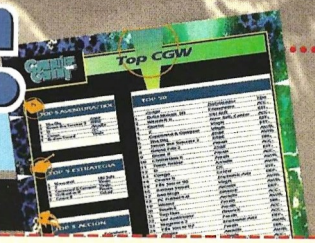
Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

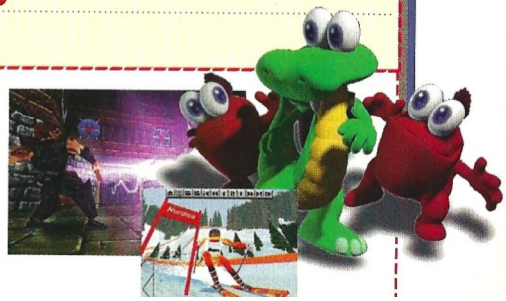
Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



Contenido del CD

OXIDE

Este trepidante arcade te ofrece nueve niveles de furiosa acción al más clásico estilo de recreativa. Compite con tus amigos en el mismo ordenador para ver quién es capaz de conseguir más puntos y llegar más lejos. Además, si eres un manitas, incluimos un editor de niveles para que demuestres tu habilidad.

REQUISITOS MÍNIMOS

486/100 MHz, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, MS-DOS o Windows 95.

MS DOS

Oxide no necesita instalación.

Cambia al directorio OXIDE de tu unidad de CD-ROM y teclea OXIDE para jugar. Si quieres ver las instrucciones del editor, teclea KIT desde dentro del directorio KIT del CD-ROM.

WINDOWS 95

Oxide no necesita instalación.

Abre el CD-ROM y la carpeta OXIDE. Haz una doble pulsación sobre el icono OXIDE. Para el editor, abre la carpeta KIT y ejecuta el programa KIT.

WINDOWS 95

Abre el CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES

Usa los cursores para mover la nave, ALT para disparar, ESPACIO para cambiar de arma, y 1 o 2 para lanzar una bomba. Puedes redefinir las teclas, y hay dos archivos de texto dentro de la carpeta OXIDE con instrucciones adicionales

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TECNICO

OXIDE es un juego de MS-DOS compatible con Windows 95.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Si es un problema de sonido, comprueba que la marca de tu tarjeta de sonido es Sound Blaster, y que en el archivo AUTOEXEC.BAT del disco duro existe una línea que comience por SET BLASTER.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1
IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

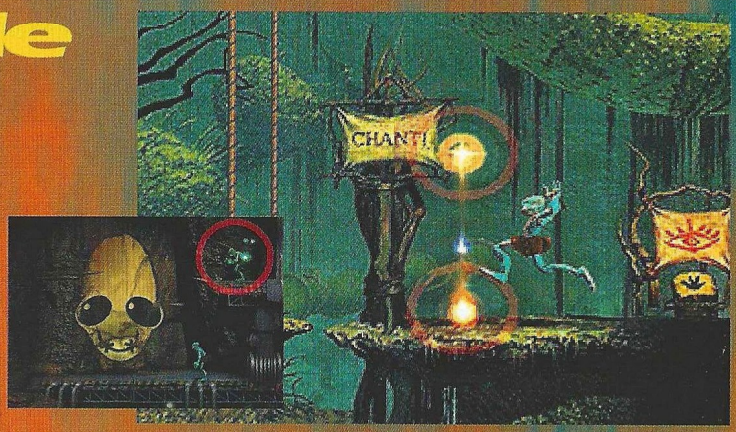
INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape Navigator para Windows 3.1
CDB32E403.EXE Netscape Navigator para Windows 95

Demo Jugable de ABE´S ODDYSSEE

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta ABEODD que encontrarás dentro. Abre el archivo LEEME.TXT y sigue las instrucciones de pantalla (si usas el bloc de notas para abrirlo, puedes emplear la opción Ajustar Texto del menú edición para verlo bien).

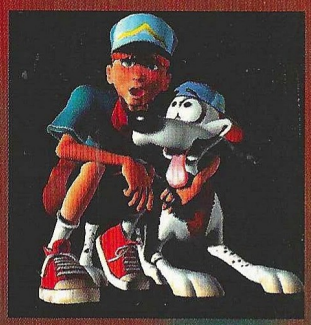
Ejecución: La demo arrancará sola. Si quieres jugarla más veces, tendrás que abrir la carpeta creada durante la instalación y ejecutar el programa.

Controles: Usa los cursores para moverte, SHIFT para correr, ALT para moverte con sigilo, ESPACIO para saltar, y el 0 para emplear los poderes de Abe. Presta atención a los letreros luminosos, ya que te ofrecen información sobre qué hacer en cada momento.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Vídeo de HEART OF DARKNESS

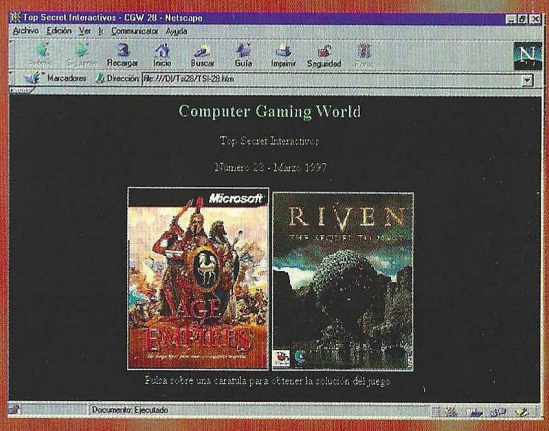
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Abre la carpeta HOD del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo MOV que contiene. Si no tienes instalado Quick Time, necesitarás instalarlo en el sistema antes de ver el vídeo. Incluimos este sistema de reproducción de vídeos dentro de la carpeta QTIME del CD-ROM (QT32INST para Windows 95 y QTINSTAL para versiones anteriores de Windows).

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI28 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-28. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
3	Mundo Disco 2	Electronic Arts
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Larry 7	Coktel

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Civilization II	Proein
2	Z	Virgin
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Quake	N.S.C.
3	Carmaggedon	Arcadia
4	Duke Nukem 3D	Proein
5	Doom II	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
2	PC Fútbol 5.0	Dinamic
3	Fútbol Pro 97/98	Proein
4	FIFA 98	Electronic Arts
5	PC Basket 4.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Grand Prix 2	Proein
3	Top Gun	Proein
4	iF-22	Friendware
5	Red Baron 2	Coktel

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Civilization II	Proein	EST.
3	Quake	New Soft. Center	ACC.
4	Z	Virgin	EST.
5	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
6	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
7	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
8	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
9	Carmageddon	Arcadia	ACC.
10	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
11	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
12	Doom II	Erbe	ACC.
13	MDK	Virgin	ACC.
14	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
15	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
16	Constructor	New Soft. Center	EST.
17	Jedi Knight	Erbe	ACC.
18	Outlaws	Erbe	ACC.
19	POD	Ubi Soft	ACC.
20	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
21	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
22	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
23	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
24	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
25	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
26	Atlantis	Friendware	AV/R.
27	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
28	Blood Omen	Proein	ACC.
29	Broken Sword	Virgin	AV/R.
30	Age of Empires	Microsoft	EST.
31	The Dig	Erbe	AV/R.
32	Quake II	Proein	ACC.
33	Grand Prix 2	Proein	SIM.
34	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
35	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
36	Lands of Lore 2	Virgin	AV/R.
37	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
38	Screamer Rally	Virgin	ACC.
39	Riven	Electronic Arts	AV/R.
40	Fútbol Pro 97/98	Proein	DEP.
41	Shadows of the Empire	Erbe	ACC.
42	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
43	Shadow Master	Electronic Arts	ACC.
44	Sega Rally	Sega	ACC.
45	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
46	Turok	New Soft. Center	ACC.
47	Top Gun	Proein	SIM.
48	Sub Culture	Ubi Soft	ACC.
49	Caesar II	Coktel	EST.
50	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

ZDNet España

www.zdnet-es.com

TODA LA INFORMÁTICA QUE TÚ QUIERES EN UNA SOLA WEB

Ya puedes acceder, directamente y con ventajas exclusivas, a la web de informática más visitada en todo el mundo, en su versión española.

EL SECTOR INFORMÁTICO DÍA A DÍA

La más cuidada información actualizada día a día con lo último, lo más nuevo, lo más destacado del sector.

UNA SELECCIÓN EXCLUSIVA DE SOFTWARE

La más completa colección de los mejores programas shareware y freeware, elegidos, probados y actualizados permanentemente por profesionales.

LA INFORMÁTICA A TU MEDIDA

Toda la información sobre las más prestigiosas publicaciones de informática: PCWEEK, PC Magazine, FamilyPC, Computer Gamming World,

ZDNet, EL ACCESO DIRECTO A LA INFORMÁTICA

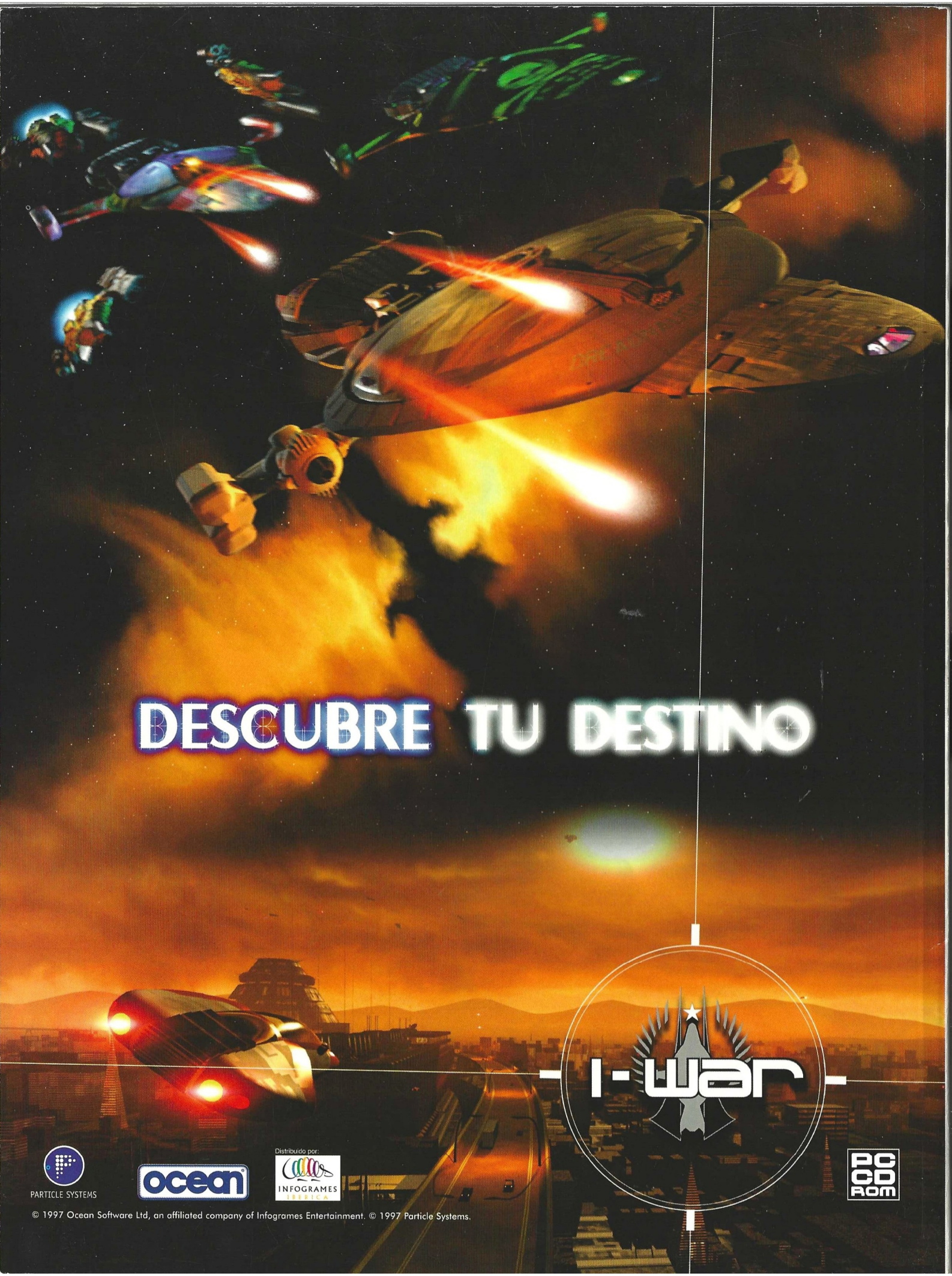
IMAGEN LÍMITE

Ahora, con Microsoft Internet Explorer 4, esta información llegará automáticamente a tu PC,

fácil interactiva y personal ***más*** ***como*** **tú la quieres**

Microsoft Internet Explorer 4

ZDNet España



© 1997 Ocean Software Ltd, an affiliated company of Infogrames Entertainment. © 1997 Particle Systems.